LA REVISTA DEL DIBUJANTE

DibujArte

FASCICULO QUE ENSEÑA LA ... DE DIBUJ...

VANGUARDIA EDITORES

NÚMERO 7 $10.00 MÉX. $2.50 DLLS

CLASES DE CREACION DE PERSONAJES

NINTENDO MAS QUE UN VIDEO JUEGO

ENTREVISTA CON MARIO, LINK, ZELDA, PIKACHU Y MAS

ESTILOGRAFO UNO DE LOS UTENSILIOS INDISPENSABLES EN UN DIBUJANTE

7 509761 100705

CLASES IMPARTIDAS POR EL CREADOR DE METEORIX

EDITORIAL

BIENVENIDOS

Es impresionante la fuerza que han tomado los video juegos, en cuanto a ventas y mercadotecnia, pero es aún más impresionante comprender su elaboración, creatividad, la creación de sus historias y objetivos, sus diversos sistemas de programación y las diferentes plataformas que existen . Es un hecho que una de las más grandes compañías que existen es **Nintendo**, con sus diferentes consolas, sistemas y juegos, por lo cual dedicamos este número a video juegos de ésta compañía, en donde encontrarás una divertida entrevista con **Mario Bros**, además de nuestras atractivas clases de dibujo impartidas en ésta ocasión por **Jorge Break**, creador de **Meteorix** y dibujante de la famosa serie de **Súper Campeones.** Pero lo mejor de su trabajo es su portafolio secreto, el cual esperamos algún día poder publicar, sin dejar atrás los diversos y vistosos artículos de información elaborados por nuestro cuerpo de colaboradores dirigidos por **Rodrigo Alvarez.**

Juan Antonio Flores V.
jfv38@hotmail.com

P.D.No olvides que ya está a la venta **DibujArte Kids**. No pierdas la oportunidad de estimular a temprana edad el arte en un ser humano.

VANGUARDIA EDITORES

Juan Antonio Flores Valdovinos
Editor Responsable

Rodrigo Alvarez Reynal
Director General Diseño y Gráfico de Clases de Dibujo

Karla I. Martínez Flores
Correctora de Estilo

Alejandro Alvarez R.
Asesor Editorial

R. Eric Miramón R.
Diseño de Interiores

Jorge Break
Clases de Dibujo

J. Carlos Hernández
Ignacio Loranca
Creadores de Academia Stellar

J. Bernardo Moreno "*MONO*"
J.F.V.
Portada

Colaboradores:
Aurea Freniere
Angel Zúñiga
Elizabeth Herrera
Esteban Esterle
Laura Michel
Javier Barrriopedro
Jose Saucedo
Jorge A. Castilla
J. Antonio Dávalos

Agradecimientos: A el increible Rocko de Orbita 105.7, Martin Arceo del periódico La Jornada, Fernanda Tapia y el Warpig de 9.85 FM

LA REVISTA DEL DIBUJANTE

DibujArte

Torneo de:

VAMPIRE THE MASQUERADE

Sábado 25 de Mayo 2002 en:

2ª JORNADA de ANIME
Juegos de Rol & Comics

Cupo limitado para 25 personas
Inscripción $25
Premio, libros varios de Vampire: The Masquerade.

Salon Vertical en la Delegacion Benito Juarez Av. Cuahutemoc #1242 Col. Del Valle. Casi Esq. Municipio Libre (A Una Cuadra del Metro Zapata)
Informes Tel: 5 688 33 24

Además torneos de Magic y Mage Knight

I CLASES DE DIBUJO -Creación de Personajes

II DE UTILIDAD -Hayao Miyasaki (Parte 3)

III ACADEMIA STELLAR -Historieta Por *Hernández/Loranca*

IV TEMA CENTRAL -Historia de Nintendo

V UTENCILIOS y TECNICAS DE DIBUJO -Estilografos Desechables

VI ENTREVISTA A... -Los Personajes de Nintendo

VII BUZON

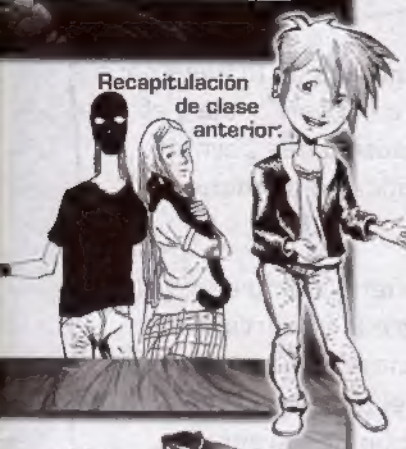
COPYRIGHT UTILIZADOS EN DIBUJARTE © 04 Todos los imágenes, nombres, marcas, programas, logotipos, animaciones, cómics, mangas, series, películas y videojuegos presentados en este ejemplar de DibujArte son Copyrights y marcas registradas de sus respectivos dueños. Son utilizados de manera informativa, bajo los estatutos constitucionales de libertad de prensa.
©.Hayao Miyasaki 2002. ©.Nintendo CLT, Nintendo Entertainment System, Super Nintendo, Nintendo 64, Game Cube 2000. ©. Mario Bross, Zelda, Link, Pac Rocked, Luigi Nintendo TM 2000. ©. Capcom, Square, Midway, Konami, Techmo,Locas Films 2000.

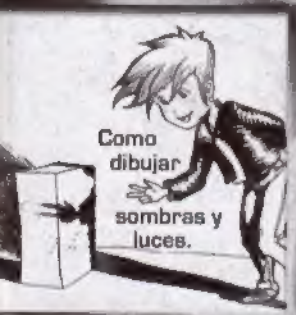
DIBUJARTE. JUNIO del 2002 Publicada Mensualmente, por **JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS** e-mail: **jfv38@hotmail.com** Salvador Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Tel/FAX. 5541-0006 Director Responsable **JUAN A. FLORES V** Pre-Prensa **EDICIONES Y RECURSOS TECNOLOGICOS S.A.** Díaz Mirón 156 México, D.F. CP 06400 Impresa en **TALLERES DEBARI SERVICIO EN IMPRESION S.A.** Tel. 85969150 .D.F. y Zona Conurbada **UNION DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIODICOS DE MEXICO A.C.** Guerrero 50 Méx. D.F. Por medio de **EVERARDO FLORES SERRATO** Serapio Rendón 87 Méx. D.F. Distribución Foránea **CODIPLYRSA DE C.V.** Serapio Rendón 87 Mex. D.F. RESERVA TITULO I.N.D.A. **04 -2000-101009100400-102 CERTIFICADO LICITUD DE TITULO ANTE SEGOB** Exp. 15273 20/Oct/2000 **CERTIFICADO LICITUD DE CONTENIDO** En Trámite **Impreso en Mexico Copyright © 2000.**

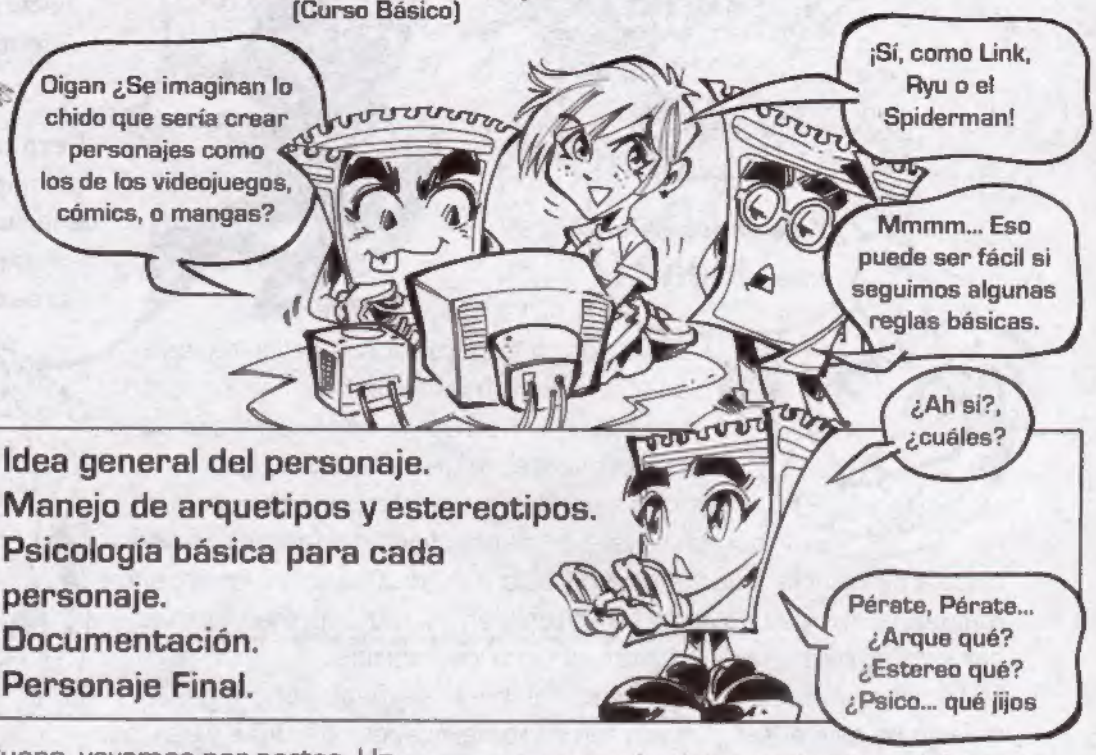
Clases de Dibujo

Por: **Jorge Break.**

Creación de Personajes
(Curso Básico)





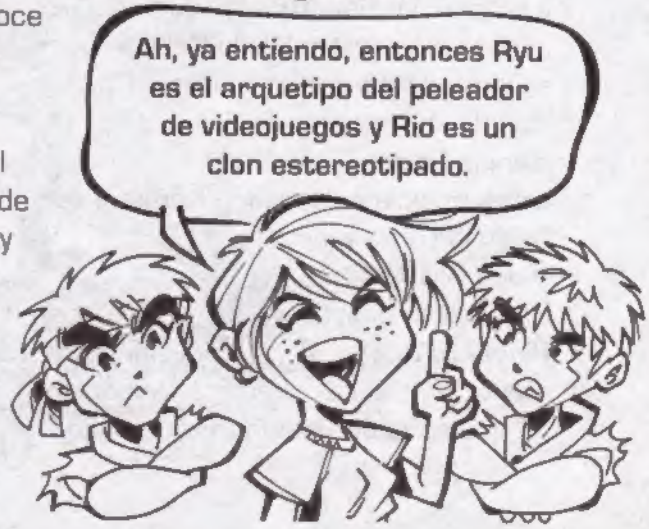


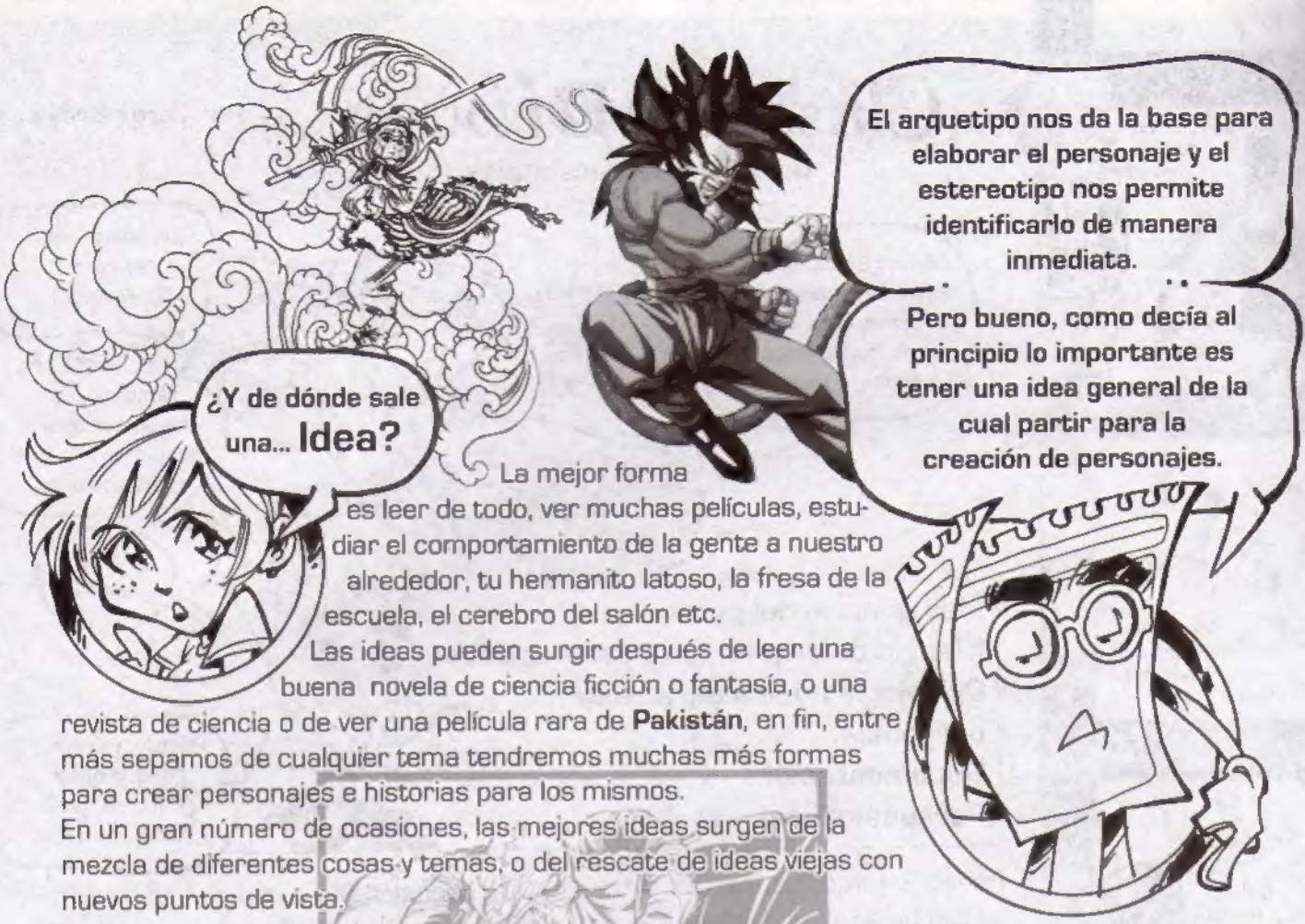
Bueno, vayamos por partes. Un arquetipo es el modelo original, el ejemplo mas representativo de algo o alguien. Un estereotipo, en cambio, es una imagen simplificada de algo o alguien.

Para ponerlo más claro, arquetipo de un mexicano podría ser el benemérito **Benito Juárez** y el estereotipo de un mexicano es el tipo macho, broncudo con una botella en la mano y en la otra una pistola. Imagen por cierto, nos guste o no, con la que se nos reconoce en todo el mundo gracias a nuestro maravilloso cine de charros.

Mmm... Sí y no; en realidad **Ryu** es el estereotipo de un maestro japonés de karate. Pero con el paso del tiempo y debido al éxito del personaje, se ha convertido en un arquetipo del guerrero de artes marciales. En fin, necesitamos de un arquetipo para plantear nuestro primer esbozo de personaje, éste puede ser un héroe de alguna leyenda o mitología, como el **Rey Mono** de la mitología china. A éste le agregamos el estereotipo del superhéroe gringo, es decir, **Superman** (el cual dicho sea de paso se ha convertido en el arquetipo de los súper héroes); y si a éstos dos le sumamos la imagen del clásico **Monje Shaolin** nos dará...

¡Por supuesto **Son Goku** el legendario guerrero de **Dragón Ball**!





La mejor forma es leer de todo, ver muchas películas, estudiar el comportamiento de la gente a nuestro alrededor, tu hermanito latoso, la fresa de la escuela, el cerebro del salón etc.

Las ideas pueden surgir después de leer una buena novela de ciencia ficción o fantasía, o una revista de ciencia o de ver una película rara de **Pakistán**, en fin, entre más sepamos de cualquier tema tendremos muchas más formas para crear personajes e historias para los mismos.

En un gran número de ocasiones, las mejores ideas surgen de la mezcla de diferentes cosas y temas, o del rescate de ideas viejas con nuevos puntos de vista.

Ejemplo de éstos tenemos de sobra: el **Spawn** es una extraña mezcla entre **Batman**, el **Spiderman** y la novela de **Fausto**. La nueva adquisición de **Nintendo**, **Resident Evil (Biohazard)** partió de una película de finales de los 60´s, **La Noche de los Muertos Vivientes**, del genial director **George Romero**. La película **The Matrix** combina la estética **Cyberpunk** de **Blade Runner** de **Ridley Scott** de los 80´s (que a su vez retomó la idea de los libros de ciencia ficción de **William Gibson**, que a su vez partió del maestro **Philip K. Dick**, quien experimentaba con drogas para la creación de sus cuentos y novelas de **ciencia ficción**), junto con el cine de **artes marciales** de **Hong Kong** y la visión del anime japonés.

Video Girl Ai de **Katzura** es una mezcla de **novelas** y probablemente la película ochentera **Videorama**.

¿Y qué sería de **Pokemon** sin el **Mago de Oz**, la **Entomología** (estudio de los insectos) y las peleas de gallos?

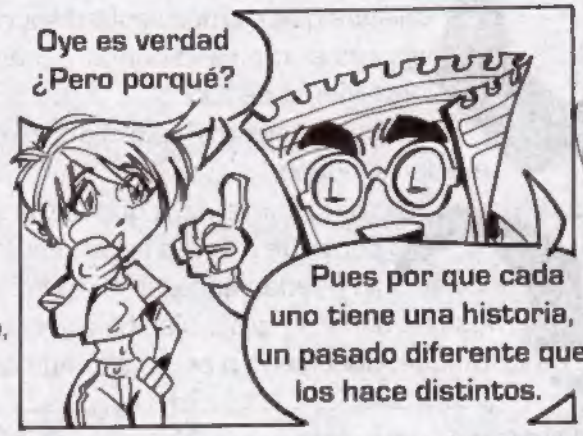
Como pueden ver, las ideas pueden surgir de donde menos se lo esperan, pero eso si, las ideas originales jamás van a salir de ver, oír o leer lo mismo que todos o lo que está de moda. Si uno hace eso, irremediablemente sólo nos saldrán creaciones mal clonadas y sin trascendencia alguna, con lo cual nuestros personajes sólo se irán al bote de la basura.

Bueno el siguiente paso es:

La Psicología Básica de Personajes.

Para empezar, no se asusten, la Psicología no es otra cosa que el estudio del comportamiento humano o en este caso de los personajes. Es decir, alguna vez se han preguntado ¿Por qué **Batman** es tan serio y duro con **Robin**? ¿Por qué **Peter Parker** es tan tonto, aguanta y aguanta al sangrón de su editor? ¿Por qué Seiya siempre quiere salvar a **Atena**, aunque se muera en el intento? ¿En otras palabras, por qué diablos son así? ¿Qué los mueve, qué los motiva a comportarse de tal o cual forma? Eso es lo que hay que entender para crear buenos personajes.

En el caso de **Batman**, el **Araña** y **Seiya**, todos tienen algo en común: son huérfanos, y cada uno tiene una tragedia en su vida, la cual los impulsó a convertirse en héroes; sin embargo, no son iguales entre sí.

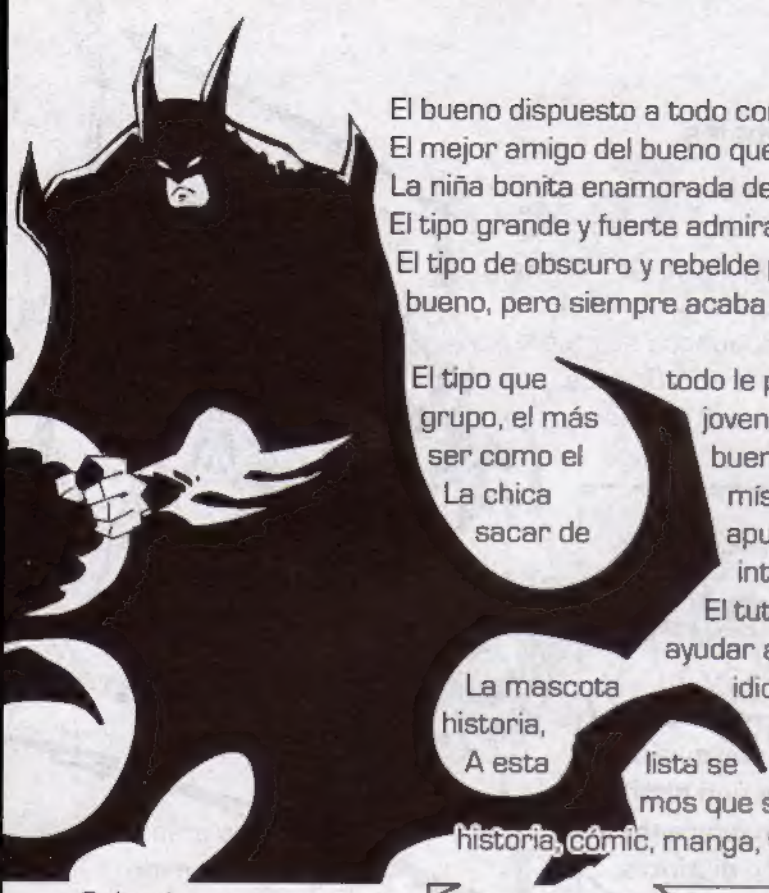


¿Me explico? **Batman** es testigo del asesinato de sus padres cuando era muy niño; por si fuera poco es millonario y el mayordomo se encarga de cuidarlo. ¿Se imaginan en qué se puede convertir un niño que lo puede comprar todo menos la vida y el amor de sus padres? Lo bueno es que tomó el camino del bien, si no...

El Araña en cambio, aunque también es huérfano, fue criado por sus tíos y pierde su imagen paterna (el tío **Ben**) hasta su adolescencia. Sus valores familiares ya estaban bien cimentados y había sido educado con amor; su único problema fue ser clase mediero tirando a pobre... En fin, es un héroe con una vida dura, sin embargo es muy optimista y alegre aunque no tenga ni para la renta.

Por otro lado, Seiya es otro huérfano criado en un orfanato y separado de su única hermana por un "caritativo" señor que después lo manda a una especie de internado donde aprende las más rudas disciplinas de combate. Triste destino el suyo cuando se da cuenta que el único que puede salvar el mundo es él. De hecho, si no fuera por su carácter noble y de auto sacrificio, hubiera acabado igual de traumado que el oscuro **Iki**, o tendría "mamitis" como **Hyoga**, sería un llorón como **Shun** o le pegaría la misticismo como **Shiryu**; de hecho **Seiya** es un excelente ejemplo de los equipos de héroes con pasados iguales, pero con forma de ver la vida diferente, lo cual depende del carácter de cada uno de ellos y de el estereotipo que se les asignó.

Porque no crean que es casualidad que en todas las caricaturas, videojuegos o películas donde hay varios personajes siempre hay alguno de estos:



El bueno dispuesto a todo con tal de salvar al mundo y al que todos siguen.
El mejor amigo del bueno que esta dispuesto a dar la vida por él.
La niña bonita enamorada del bueno y que aporta la ternura y amor el equipo.
El tipo grande y fuerte admirador del bueno pero con dos gramos de cerebro.
El tipo de obscuro y rebelde pasado misterioso que dice que le cae mal el bueno, pero siempre acaba ayudándolo.

El tipo que todo le parece broma, generalmente el chistoso del grupo, el más joven que no se lleva bien con el rebelde, pero quiere ser como el bueno cuando crezca.

La chica mística que siempre está dispuesta a dar consejos y sacar de apuros al impulsivo bueno; generalmente es la más inteligente de todos.

El tutor o "maestro" que siempre está dispuesto a ayudar al bueno.

La mascota idiota que sirve para que todos se rían al final de la historia, pero que a veces saca al bueno de problemas.

A esta lista se le pueden agregar un montón más, pero digamos que son los personajes básicos para cualquier historia, cómic, manga, videojuego o película donde se quiera contar algo.

Cabe destacar que todo esto vale igual para los villanos, pero donde dice "bueno" hay que cambiar a "malo", donde dice "salvar" se cambia a "conquistar" y el mejor "amigo" del malo generalmente quiere quedarse con su puesto.

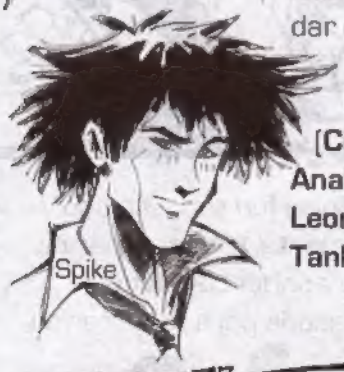
Todos estos estereotipos o "clichés" son usados desde los **Hombres X**, **Dragon Ball**, **Street Fighter**, **Pokemon** o **Evangelion**; cada uno con sus variantes en la profundidad psicológica de cada personaje, pero invariablemente, si los analizan, encontrarán a alguno de ellos.

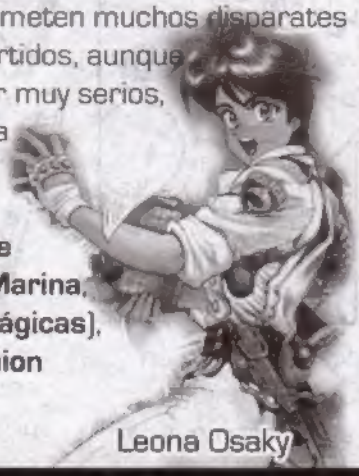
La manera en la que uno se puede identificar con los personajes puede ser por aspiración, por analogía o por comparación.

La aspiración es cuando uno desea ser como el héroe, te gusta su personalidad, es decir, su manera de hacer, pensar y decir. Generalmente son casi perfectos, pueden realizar cualquier hazaña y con todos los objetivos que se plantean, son más parecidos a semidioses que a humanos vulgares. **Seiya**, **Ryu**, **Goku**, **Superman**, **Optimus Prime**, **La Mujer Maravilla**, **Xena** y **Hércules** están en esta categoría.

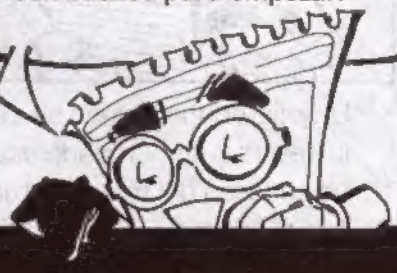
La analogía es la personalidad de uno, es decir, cuando ves al tipo(a) lo primero que exclamas es ¡No puede ser, soy yo! Generalmente son muy humanos, cometen errores, tienen problemas en la escuela, el trabajo y con sus padres, y en mayor o menor medida con el amor. Estos son los favoritos de los adolescentes como: **Ranma**, **Peter Parker**, **Kyle Riner (Linterna Verde)**, **Serena Tsukino**, **Do Remi** y **Sakura**.

Comparación, es cuando el personaje no tiene nada que ver contigo pero se parece a tu amigo, a tu tía o cualquier otro tipo que conoces y te cae muy bien. Generalmente están muy locos y cometen muchos disparates y son muy divertidos, aunque también pueden ser muy serios, siempre dispuestos a dar consejos como: **Ryoga**, **Junta Momonari**, **Spike (Cowboy Bebop)**, **Marina Anais (Guerreras Mágicas)**, **Leona Osaky (Dominion Tank Police)**.





Todas éstas son algunas fórmulas básicas que se pueden combinar entre sí para realizar diferentes personajes principales y secundarios. Cuando dominen esto y quieran crear cosas más profundas, pueden leer algunos libros de Psicología y Sociología. Autores como Rodney Davies, Eric Berne y Desmond Murris son buenos para empezar.



Chido... Y´ora ¿Ya puedo hacer mis personajes?

Bueno casi, ya sólo falta:

La Documentación.

La documentación o archivo de imágenes es básico para la "caracterización" de los personajes, es decir ¿Cómo dibujo un caballero del **Rey Arturo** si no sé como es? Una vez que ya se tiene la idea, hay que "vestirlos" conforme a nuestra historia y epoca en la que decidimos ubicarlos.

Imaginense qué sería de series como **Escaflowne** sin una excelente documentación que combina el vestuario de la edad media y los **Mechas** futuristas.
Nuestro fólder de imágenes no sólo es ropa, tambien son cosas: barcos, trenes, casas, sillas, etc. ¿Nuestras aventuras se desarrollan en **África**, **Europa**, **Oriente**? Antes de crear cualquier cosa, necesitamos todas las referencias geográficas para que nuestros personajes sean sólidos y creíbles.

La manera mas fácil de hacerse de buena documentación es bajando imágenes por Internet o buscar libros y revistas con muchas fotografías como la **National Geographic**, **Viajar**, **Quo**, entre otras.

Un misterioso torneo se está desarrollando en Inglaterra, se han dado cita los más grandes peleadores del mundo y todos se quieren quedar con el premio **El Santo Grial** que concede la inmortalidad al que beba de él. Sin embargo, detrás de los organizadores hay todo un misterio, y las cosas se complican cuando aparece un extraño y obscuro peleador del que nadie sabía nada.

Este hombre no es otro que **Hugo de Molay**, heredero de la orden de los templarios y custodio legítimo del **Grial**. **Molay** fue secuestrado y encarcelado injustamente, tras escapar de prisión y cambiar su apariencia; **Hugo** se entera del torneo y acude para recobrar su posesión, restaurar su honor y desenmascarar a los malvados que están detrás de todo esto.

Primero: El clásico argumento de venganza que vemos en todas las películas de artes marciales y que podemos encontrar en cualquier leyenda antigua del mundo. Desde la **Ilíada**, pasando por la historia **Bíblica de Sansón**, hasta el nacimiento de **Huitzilopochtli**.

Segundo: La historia de los míticos templarios cuidadores de la tierra santa y de los objetos sagrados de la cristiandad. El nombre de nuestro héroe es la unión del fundador de los templarios **Hugo de Payns** y el último "Maestre" de la orden, **Jacobo de Molay**.

Tercero: El arquetipo de nuestro personaje no es otro que el héroe de la venganza: **El conde de Montecristo**, o sea, **Edmundo Dantes** en una adaptación súper libre de la novela de **Alejandro Dumas**.

Listo, fue fácil. ¿No? Bueno, entonces me temo que tendrán que leer un poco más seguido, un libro por mes para comenzar como mínimo, diría yo, y ver una película que no tenga nada que ver con robots gigantes, niñas en traje de marinerito o samuráis (al menos que sea de **Kurosawa**).

Paso Dos: Los Personajes.

El héroe personaje principal:
Hugo de Molay.
Arquetipo:
El Conde de Montecristo.
Estereotipo: El tipo obscuro y rebelde de pasado misterioso.

El pelo negro y despeinado enfatiza su lado rebelde.

La barba de días da un aspecto "mugroso" que nos indica que su arreglo personal no le importa mucho y lo hace ver mas "duro".

Una cicatriz ayuda para aparentar más rudeza.

Para demostrar la fiereza del héroe utilizaremos el rostro tipo leonino.

La constitución física de nuestro héroe sería atlético-delgada, debido a que paso mucho tiempo en prisión y perdió

En este caso nuestro héroe es un tipo muy rudo (debe serlo para haber escapado de su prisión), por tanto buscaremos una imagen salvaje.

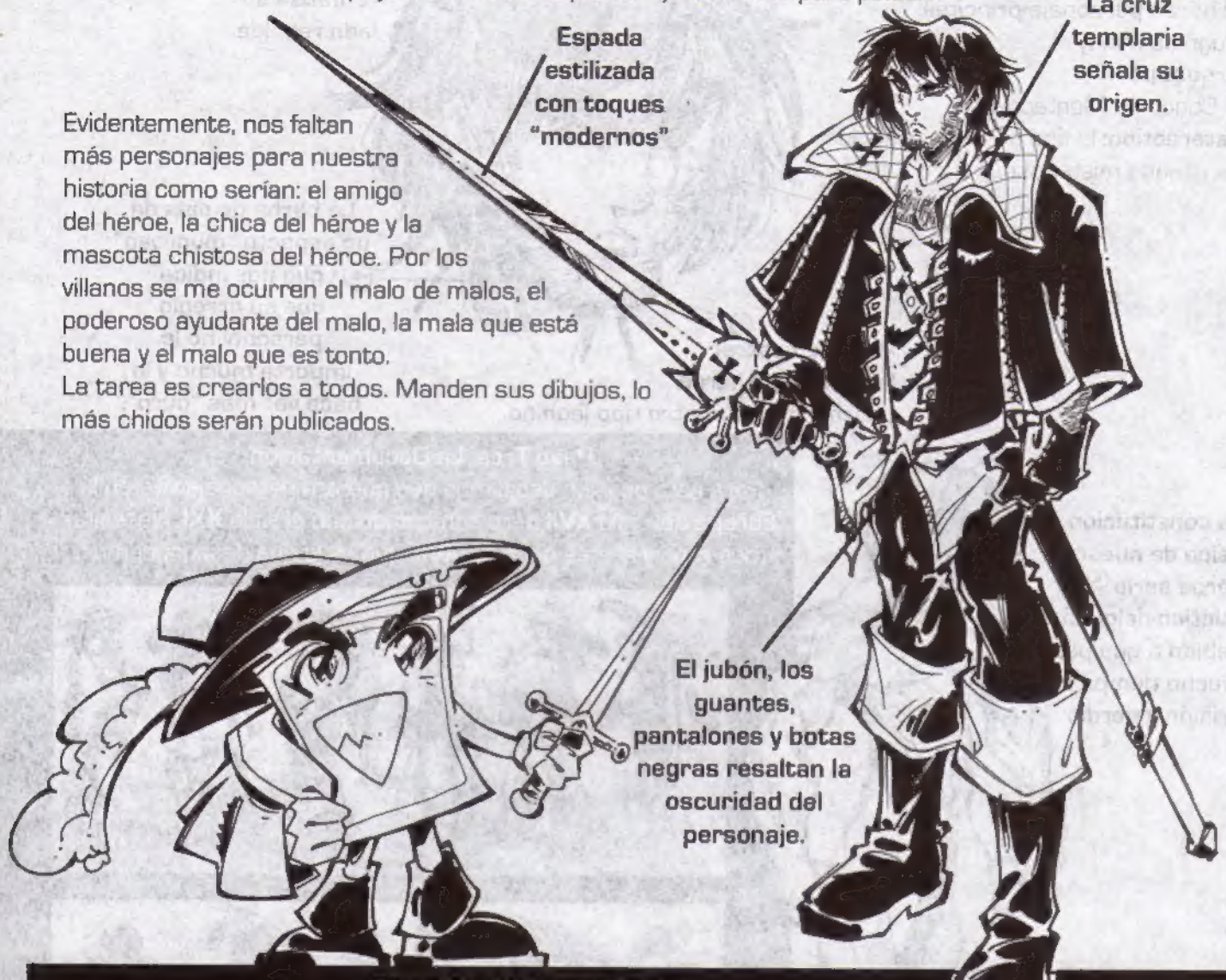
Paso Tres: La Documentación

Para ésta ocasión decidimos que nuestro personaje vive en la **Europa** del siglo **XVII** pero combinado con el siglo **XXI**. Necesitamos ropa y armas del siglo **XVII**, que es lo que desconocemos.

Paso Cuatro: El Personaje Final.

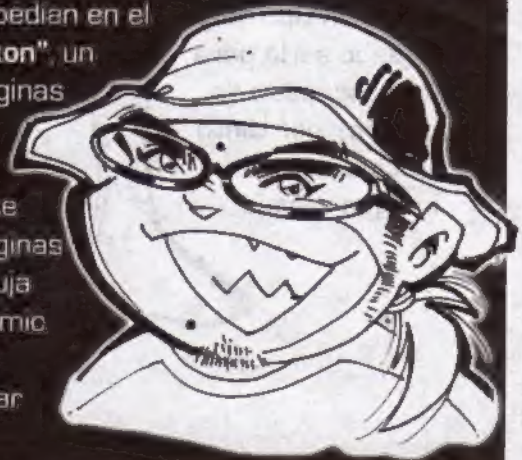
Bueno ahora sólo hay que juntar las partes, poner un poco de creatividad e imaginación ¡Y ya está! Nuestro personaje está listo para pelear.

Evidentemente, nos faltan más personajes para nuestra historia como serían: el amigo del héroe, la chica del héroe y la mascota chistosa del héroe. Por los villanos se me ocurren el malo de malos, el poderoso ayudante del malo, la mala que está buena y el malo que es tonto.
La tarea es crearlos a todos. Manden sus dibujos, lo más chidos serán publicados.



Biografía del Jorge Break

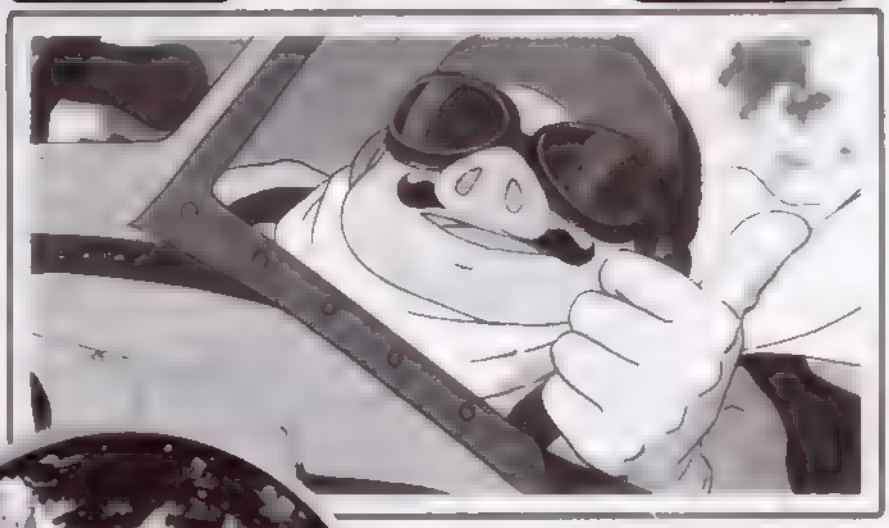
Del padre chúntaro y madre rucanrolera nace un 15 de mayo de 1970 en chilangolandia. A los cinco años lo mandan con un psicólogo por dibujar "monstruos de **Ultraman**", en lugar de hacer la tarea de sandías y relojes que le pedían en el kinder. A los 19 años debuta en el fanzine **Luces de Ciudad** con **"Nixon"**, un **Memín** combinado con **Mafalda**. En 1993 le pagan sus primeras páginas como profesional en la revista **Mad México** dirigida por el maestro **Sixto Valencia**. En el 94 entinta la revista **La Pura Banda** y publica cartones en **La Piztola**. En el 95 dibuja **Los Supercampeones** durante 47 números. En el 97 crea **Mortal Fighteris** y publica 13 tristes páginas y traga trigo en un trigal. En el 98 entra al **Mil Chistes**, escribe y dibuja para **Chis T.V.** En el 2000, después de mucho esperar, publica su cómic **Meterorix 5.9**, donde escribe y dibuja. Actualmente sigue dándole al **Meteorix** con éxito, y está buscando un editor inteligente para publicar su otros proyectos. Contacto: **jorgebreak@comicartist.com**

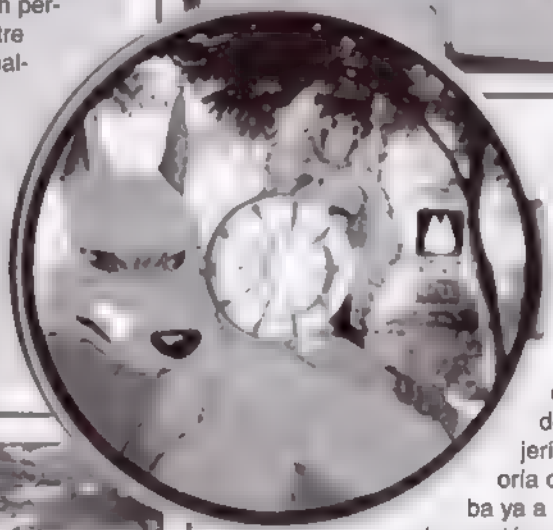


HAYAO MIYASAKI

Por: Laura Michel

Maijo no Takkyubin (literalmente, **El Servicio Especial de Entregas de la Bruja**), 1989.
Una bruja de 13 años, como lo manda la tradición familiar, deja su casa para buscar su propio camino. En su escoba, y acompañada de su gato **Jiji**, llega a una ciudad costera (y, a ojos vistas, europea) llamada **Koriko**, en un mundo ideal donde la **Segunda Guerra Mundial** nunca ocurrió. Sin saber cómo emplear sus habilidades (lo único que sabe es volar, mientras que otras brujas saben adivinar el futuro o preparar pociones), pone un negocio de entregas rápidas a domicilio, y entra en contacto con personas que marcarán su vida: entre otros, la panadera **Osono**, el idealista **Tombo**, un muchacho de su edad que adora los dirigibles y quiere construir una máquina para volar, y la artista **Ursula**, que la ayuda en sus momentos de frustración.
En esta película, basada en la novela del mismo nombre, de **Eiko Kadono**, **Miyazaki** trata el anhelo de independencia de las adolescentes, y el eterno problema de los artistas: ¿qué hacer cuando el arte se convierte en rutina y sobreviene el bloqueo?
Con el nombre de **Kiki´s Delivery Service**, fue el primer fruto, en 1998, del trato entre **Ghibli** y **Buena Vista**, y se distribuyó en los **Estados Unidos**. Como dato curioso, cierto grupo en este país acusó a la película de promover la desintegración familiar y la brujería; por suerte, recibió la aprobación de la mayoría de sus espectadores. Y, un año después, estaba ya a la venta en tiendas y videoclubes de **México**. La versión al español, tanto como la misma cinta, es altamente recomendable.





Kurenai no Buta (también llamada **Porco Rosso**), 1992
En los años 20, **Marco Pagott**, veterano de la **Primera Guerra Mundial** (convertido en cerdo por un hechizo, o al menos eso parece) se dedica a combatir piratas aéreos y poner en ridículo a otros aviadores, tal vez para evitar confrontaciones con **Gina**, propietaria de un bar; una mujer que evidentemente lo ama. Cuando su avión sufre un percance, tiene que dejarlo en las manos de **Fio**, una ingeniera de 17 años, nieta de su proveedor de refacciones, y ella lo sigue a la aventura. Por otro lado, un piloto norteamericano, **Donald Curtis**, cuyo sueño dorado es convertirse en actor de **Hollywood**, intenta vencerlo en su propio terreno, y de paso quitarle el amor de **Gina** y **Fio**. La historia, sin un solo personaje que pueda considerarse villano, está llena de acción y comedia, y trata principalmente de los sentimientos de culpa que pueden llevar a las personas a aislarse del mundo
Aunque no se ha anunciado la salida de esta película para el mercado norteamericano, se estrenó en **Francia** en 1997, con **Jean Reno** en el papel principal. Pero hace unos dos años, se transmitió en español

por el canal **HBO Olé**, con el título **Extraño Hechizo**. No sé si se haya repetido desde entonces. ¿Alguien de los presentes tiene cable...?

Mononoke Hime: La Culminación de la Obra.

El estudio **Ghibli** sorprendió al mundo el 12 de julio de 1997, con el lanzamiento de su más reciente proyecto: una historia que se despegaba drásticamente de sus producciones anteriores.

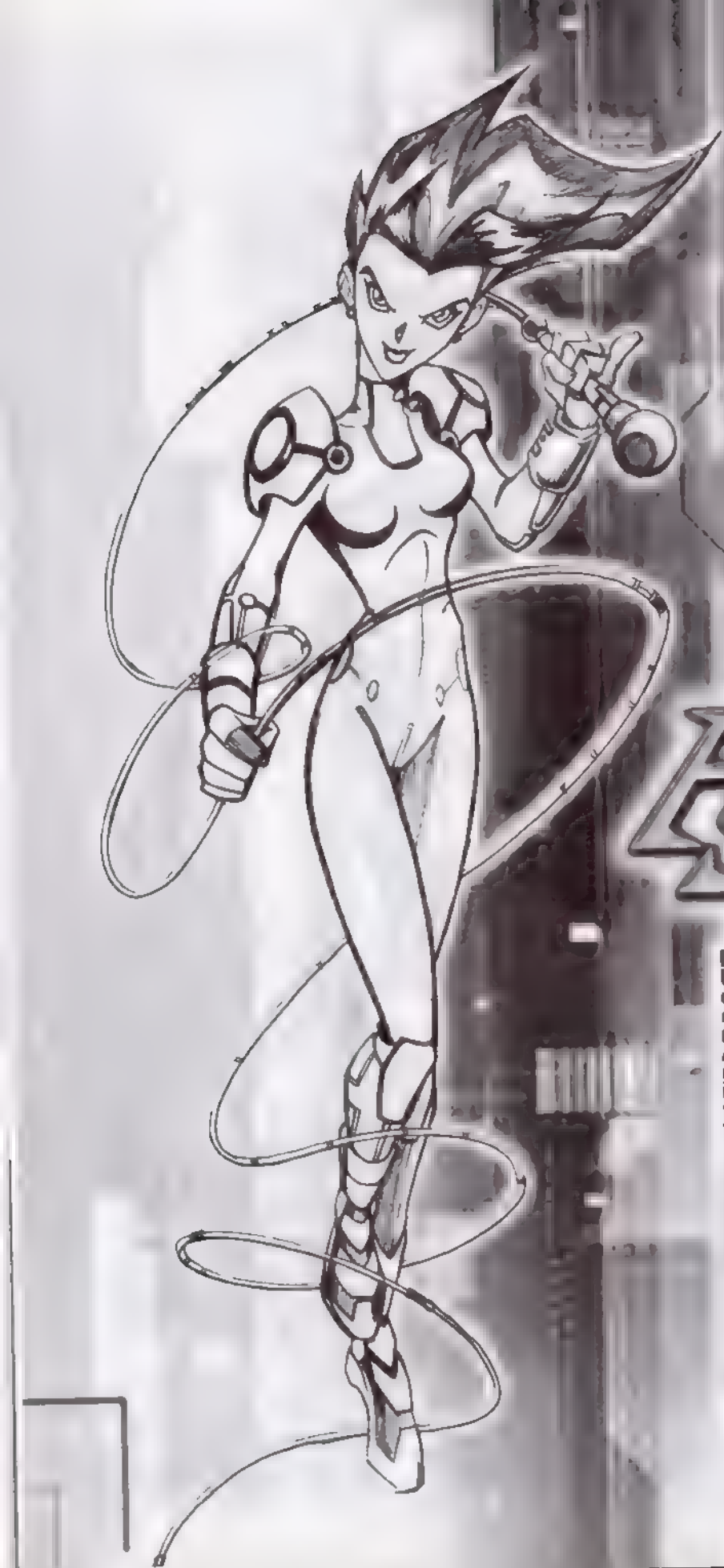
A finales de los sesenta, había comenzado a esbozar una versión muy libre del cuento europeo de **La Bella y la Bestia**, en el que una princesa se casa a la fuerza con un **Mononoke**, es decir, un espíritu de los bosques. Cuando el padre de la muchacha es poseído por un demonio, ella y su esposo lo salvan, y eso los hace descubrir que en realidad se aman. En esta historia, por cierto, la bestia no se convierte en príncipe al final.

El proyecto fue abandonado, pero **Miyazaki** retomó algunas ideas para una nueva historia, que se llamaría, primero, **El viaje de Ashitaka**, y después **La princesa Mononoke**. El director había expresado en algunas entrevistas, su preocupación por la naturaleza y su deseo de hacer una historia que tuviera el amor como tema principal, y este proyecto resultó ideal para realizar ambas cosas.

La historia, situada en el **Japón** del siglo **XV**, narra las aventuras de **Ashitaka**, un joven príncipe de los **Emishi**, una de las tribus más antiguas de la isla. Al tratar de proteger su aldea de un dios jabalí convertido en **Tatari Gami** (**Dios Furioso**), **Ashitaka** recibe una herida en el brazo que en realidad no es sino una maldición; el espíritu demoníaco y lleno de dolor que poseía al jabalí comienza a invadir su cuerpo. Para no poner en peligro a su gente, **Ashitaka** se marcha con su fiel montura, **Yakkuru**, una especie de ciervo, y no tarda en descubrir las consecuencias de su maldición. En el camino, un monje, **Jiko Bou**, le habla del **Shishi Gami**, un dios de los bosques que tal vez podría ayudarlo.

Buscando el hogar del **Shishi Gami**, **Ashitaka** se tropieza con la gente de **Tatara Ba**, un campamento industrial responsable de la deforestación de la zona, y su líder, la señora **Eboshi**, una guerrera de corazón que se las ha arreglado para mantener su comunidad a salvo de los ataques de los samurai y de las criaturas del bosque. **Ashitaka**, como otro personaje heroico de **Miyazaki**, **Nausicäa** (a quien incluso se le parece físicamente), se ve involucrado en un conflicto que en realidad no desea. **Tatara Ba** y el bosque están en guerra declarada; y éste último tiene a su lado a una misteriosa y aguerrida muchacha, **San**, a quien **Eboshi** llama "*Princesa Mononoke*", de la que el joven se enamora.

La película es la más compleja de **Miyazaki**, y también la más violenta y cruda... Presenta líneas de argumento nada fáciles de seguir, y está hablada en lenguaje anticuado, de acuerdo a la época en la que está situada la historia. También resultó una producción costosa: requirió de 144 000 acetatos pintados a mano (de los cuales el mismo **Miyazaki** retocó y corrigió 80 000), con muy pocos efectos de computadora. **Jo Hisaishi** compuso para ella melodías tan hermosas como inquietantes, y la belleza del tema principal, interpretado por el contratenor **Yoshikazu Mera**, podría hacer temblar a cualquiera.



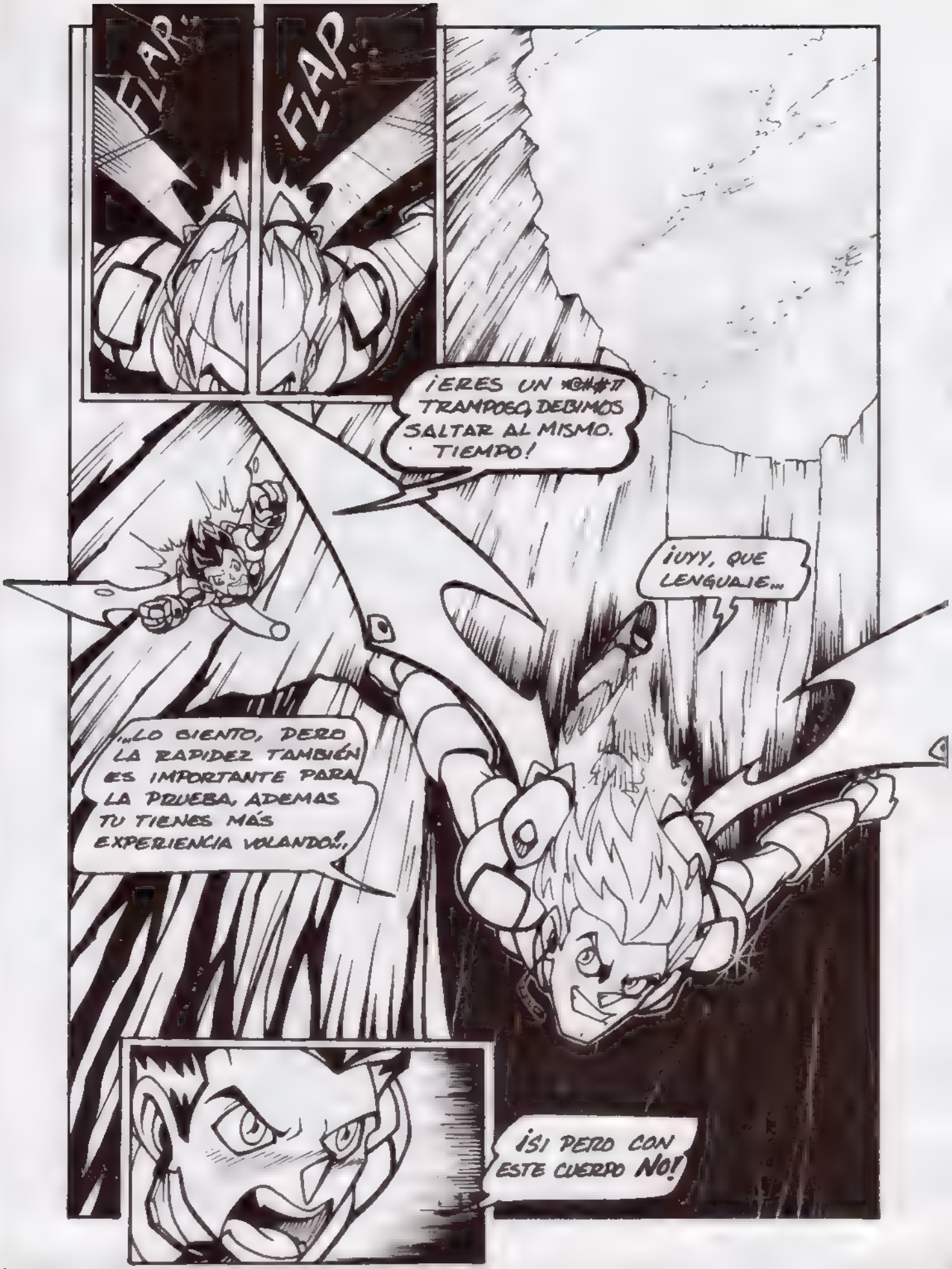
ACADEMIA STELLAR

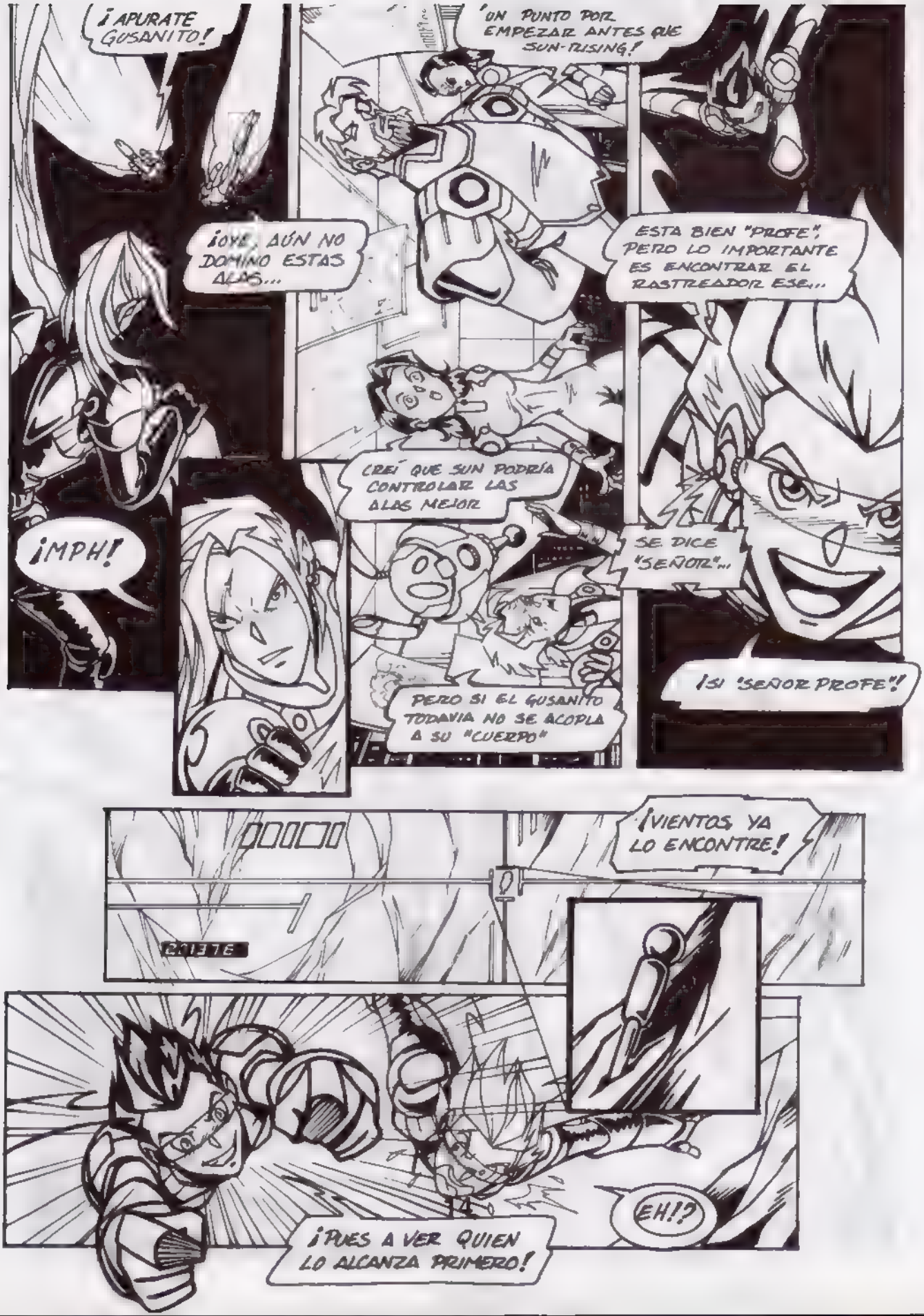
En un futuro lejano, se yergue con orgullo la Universidad más grande de la Galaxia encargada de fomentar el saber de ocho civilizaciones distintas para salvaguardar el mañana.
Academia Stellar cuenta las aventuras de un grupo de nuevo ingreso: ocho chavos intergalácticos con el propósito de mejorar y preservar ese futuro de la oscuridad a través del trabajo en equipo.

Originalmente este proyecto apareció en la revista Sedai el año pasado, obteniendo buena respuesta por parte de sus asiduos lectores. Academia fue un trabajo en conjunto, resultado del alucine mental de dos grandes amigos, Ignacio Loranca y su servidor Juan Carlos Hernández "Angel", en el que tratamos de exaltar el valor de la amistad y el trabajo en equipo más allá de las estrellas.
Es un honor para nosotros continuar esta historia y esperamos que sea de su agrado

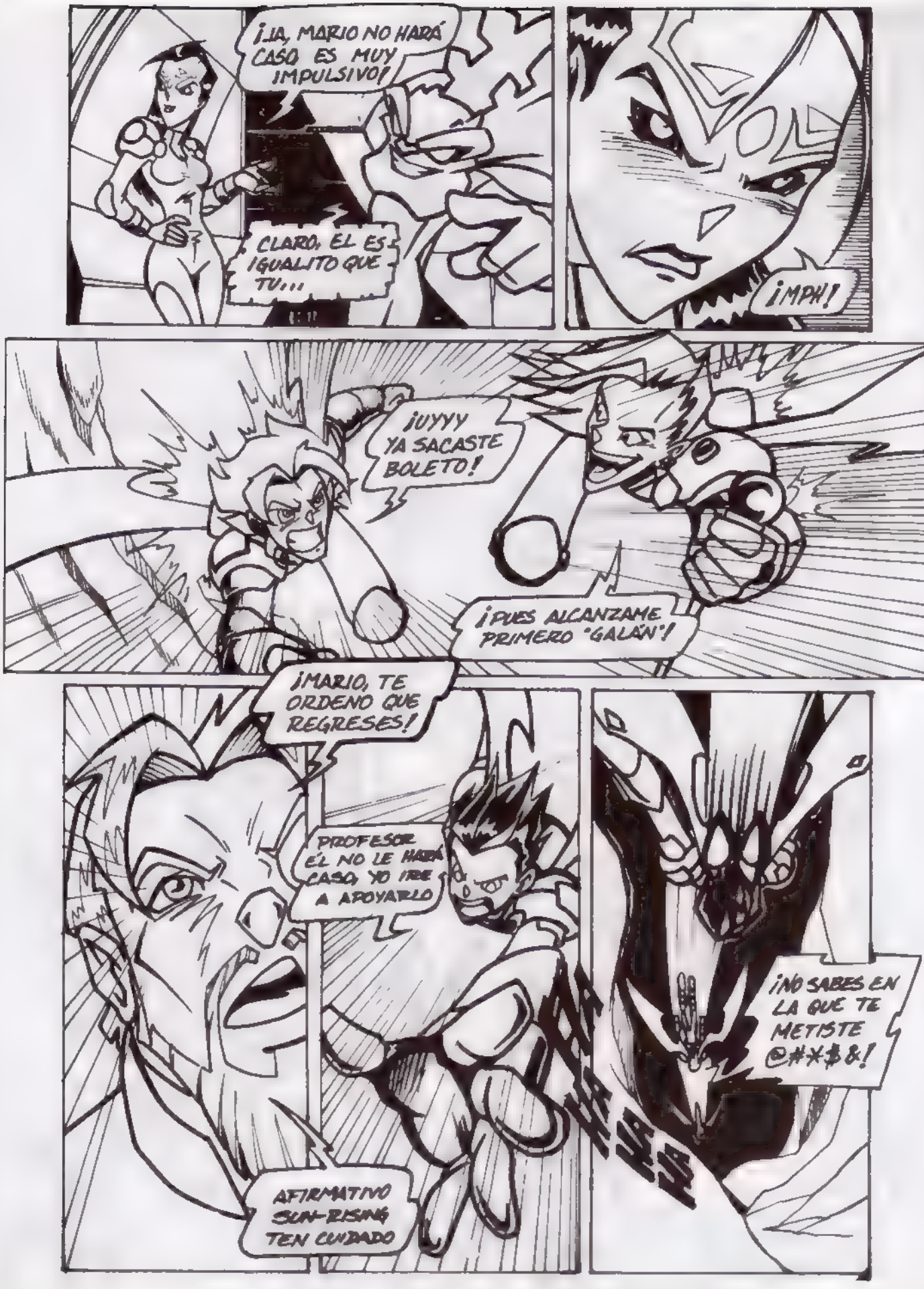
Atte.
"Ángel", el monero metalero.

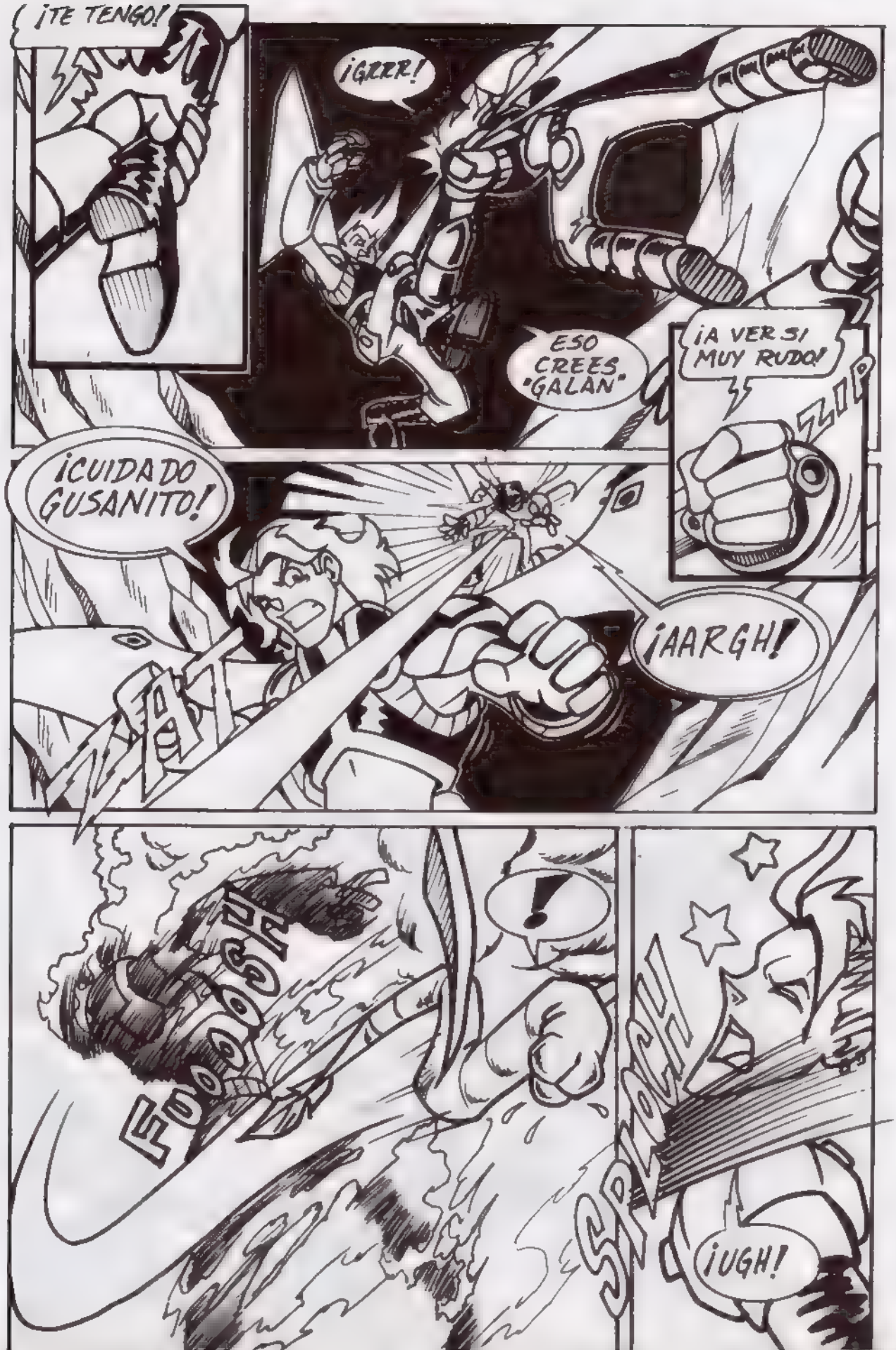
PLANETA DESIGNADO KOSMOS-1.
"LA GRAN BARRANCA"
MEDIODIA...
¿ASI QUE ESTAS DECIDIDO?
PUES NO TENEMOS DE OTRA.
STRIKE
1a. parte
¿Y SI ALGO SALE MAL?
...VOLAR!
BUENO, PARA ESO TENGO UN AMIGO QUE PUEDE...
¡GRRR, SABIA QUE ME IBA A HACER TRAMPA! EL MUY...
...ESPERAME!

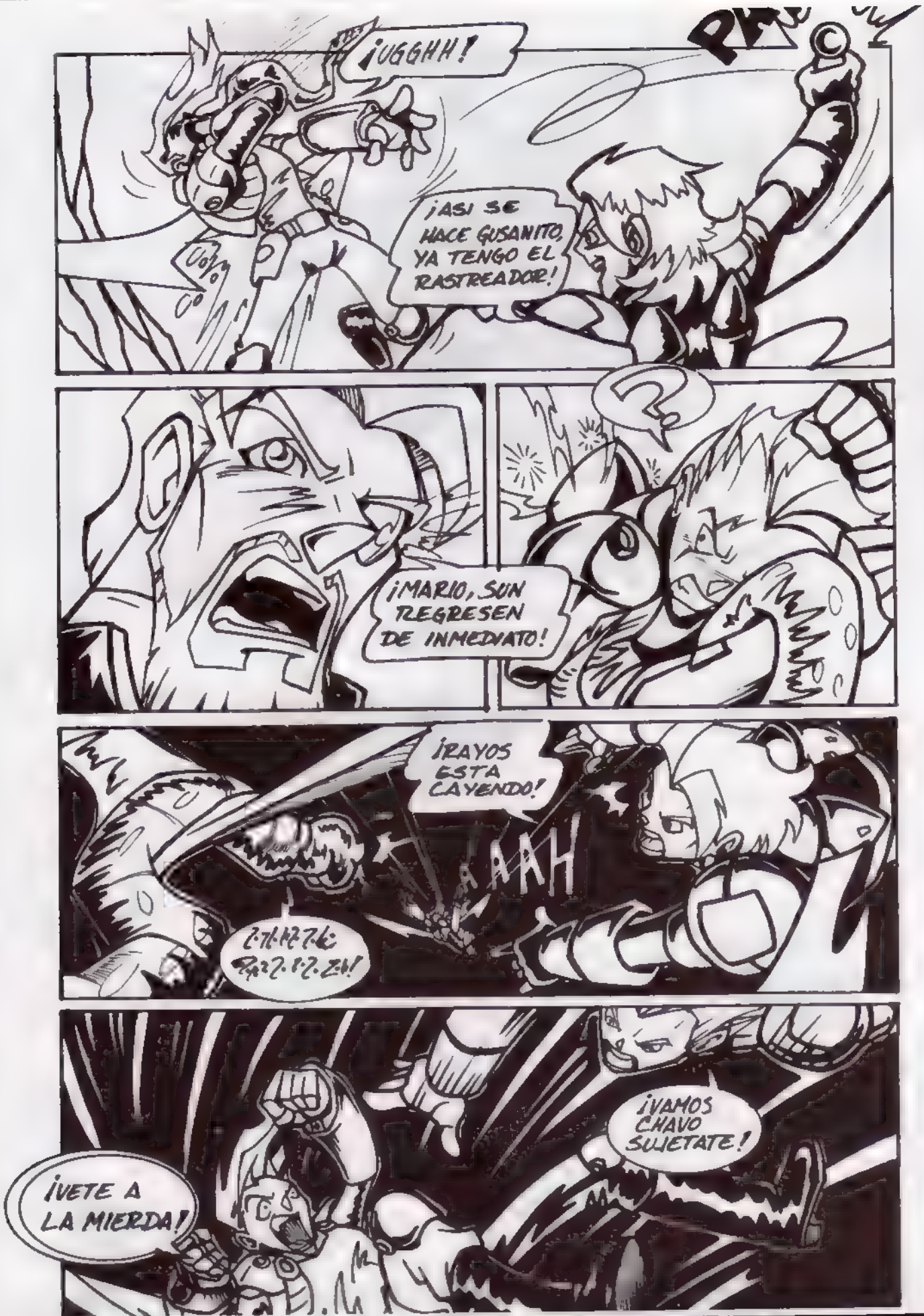

FLAP
FLAP
¡ERES UN *@!#?! TRAMPOSO, DEBIMOS SALTAR AL MISMO TIEMPO!
¡UYY, QUE LENGUAJE...
¡...LO SIENTO, PERO LA RAPIDEZ TAMBIÉN ES IMPORTANTE PARA LA PRUEBA, ADEMÁS TU TIENES MÁS EXPERIENCIA VOLANDO!...
¡SI PERO CON ESTE CUERPO NO!


¡APURATE GUSANITO!
¡UN PUNTO POR EMPEZAR ANTES QUE SUN-RISING!
¡OYE, AÚN NO DOMINO ESTAS ALAS...
ESTA BIEN "PROFE", PERO LO IMPORTANTE ES ENCONTRAR EL RASTREADOR ESE...
CREÍ QUE SUN PODRÍA CONTROLAR LAS ALAS MEJOR
¡MPH!
SE DICE "SEÑOR"...
¡SI "SEÑOR PROFE"!
PERO SI EL GUSANITO TODAVIA NO SE ACOPLA A SU "CUERPO"
¡VIENTOS, YA LO ENCONTRE!
¡PUES A VER QUIEN LO ALCANZA PRIMERO!
EH!?

¡ESTO NO SERÁ DE USTEDES!
¡EYY!
¿Y ESE QUIÉN ES?
ALGÚN ESPONTANEO...
¡HEY TÚ, REGRESA ESO, ES PROPIEDAD DE LA ACADEMIA!
¡QUÍTAMELO SÍ PUEDES!
¡MARIO, SUN ABORTEN EL EXAMEN!
BLAM
A VER, ¿MUY BRAVOS LOS DE LA ACADEMIA?
¡OUCH!
¡MARIO!


¡JA, MARIO NO HARÁ CASO, ES MUY IMPULSIVO!
CLARO, EL ES IGUALITO QUE TU...
¡MPH!
¡UYYY YA SACASTE BOLETO!
¡PUES ALCANZAME PRIMERO "GALÁN"!
¡MARIO, TE ORDENO QUE REGRESES!
PROFESOR, ÉL NO LE HARÁ CASO, YO IRÉ A APOYARLO
AFIRMATIVO SUN-RISING TEN CUIDADO
¡NO SABES EN LA QUE TE METISTE @#*$&!


¡TE TENGO!
¡GRRR!
ESO CREES "GALAN"
¡A VER SI MUY RUDO!
ZIP
¡CUIDADO GUSANITO!
¡AARGH!
SPLOCH!
¡UGH!

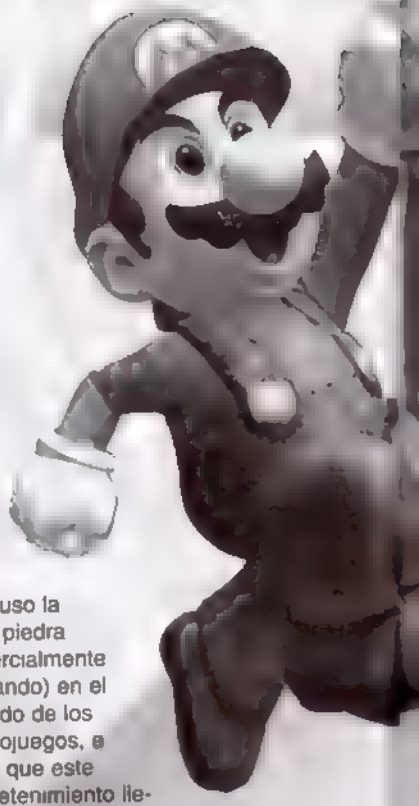

¡UGGHH!
¡ASI SE HACE GUSANITO, YA TENGO EL RASTREADOR!
¿?
¡MARIO, SUN REGRESEN DE INMEDIATO!
¡RAYOS ESTA CAYENDO!
AAAH
¡VETE A LA MIERDA!
¡VAMOS CHAVO SUJETATE!

ZAS
¡AUCH!
POBRE CHAVO...
AAAAAHH
¿LO VES MARIO?
NO SEÑOR.
ESTA BIEN REGRESEN.
8
CONTINUARA...

La Gran N

Parte 1

Por: José M. Saucedo (azevrec@data.net.mx)



Durante la presentación oficial del **Nintendo GameCube** en el **E3** (**Electronics Entertainment Expo**) del año 2000, se le preguntó al director de **Nintendo** cuál era su opinión acerca de que **Bill Gates** y **Microsoft** hubieran decidido entrar al mercado de los videojuegos con el **X-Box**. Su respuesta fue algo más o menos así: "*El Sr. Gates será muy bueno para los negocios, pero de videojuegos no sabe nada*".

Desafortunadamente para los entusiastas de la corporación más poderosa del mundo, el **Sr. Yamauchi** tiene razón, ya que mientras la consola de **Microsoft** llamó la atención por sus capacidades tecnológicas; **Nintendo** ya disfrutaba de una fuerte pre-venta y una gran lista de títulos que opacaban brutalmente los dos interesantes títulos de simulación y la nueva edición del juegos de patinetas que se presumían en los estantes del **X-Box**.

A pesar de que fue gracias a la increíble popularización que tuvo el **PlayStation** de **Sony**, por medio de su mercado-tecnia e ingeniosa distribución (formal e informal), el mundo de los videojuegos no puede darle la espalda a **Nintendo**

Actualmente hay muchos que consideran a **Mario** y sus similares como algo parecido a un **Barney** virtual (y aquí hablo de conocido dinosaurio púrpura), ya que creen que un videojuego debe ser algo más explícito que el **Thrill Kill**, más violento que un **Resident Evil**, envolvente que un **Metal Gear Solid**, tan artístico como un **Castlevania**: **Symphony of the Night** e incluso, más atractivo que **Tomb Raider** (o las protagonistas del **Dead or Alive**). Quizá, lo que muchos no sepan es que ninguno de éstos habría aparecido o llegado hasta donde están de no ser porque **Nintendo** puso la primera piedra (comercialmente hablando) en el mundo de los videojuegos, e hizo que este entretenimiento llegara a nuestras manos de una forma más rápida, eficaz y fácilmente que otras compañías que habían empezado a comercializarse desde antes (como **Atari** y **Mattel**).

En el mundo de los videojuegos, **Nintendo** no sólo es la compañía más importante del medio, sino también el modelo a seguir tanto para desarrolladores de juegos como productores de consolas. La historia de esta compañía (que manejamos muy brevemente en un recuadro aparte) podría ser importante para tratar de entender su éxito, así como analizar su mercadotecnia o el tipo de juegos que se diseñan para su consola; pero en lo personal, yo creo que la base del importancia se centra en dos puntos: su nombre y su sencillez.

El significado real de la palabra **Nintendo** no tiene nada que ver con el videojuego. Esta palabra japonesa significa "*Haremos todo lo que podamos de la mejor forma posible y esperaremos los resultados*". En realidad **Nintendo** significa un compromiso con la excelencia.

Por otro lado, **Shigeru Miyamoto**, principal productor y diseñador de juegos de **Nintendo** (conocido popularmente como el papá de **Mario Bros**), siempre ha defendido su postura acerca

de que los juegos, antes de llamar la atención por sus gráficos, violencia, humor o innovación tecnológica, primero deben ser divertidos para todo tipo de público; ya que a fin de cuentas, uno juega un videojuego para entretenerse.

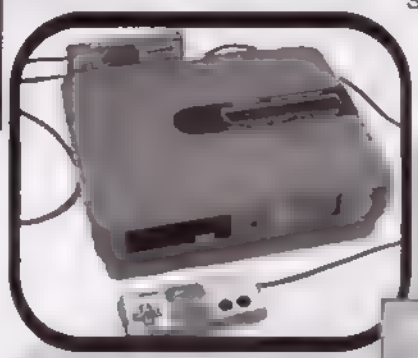
Historia de Nintendo

1889 - 1902
Fusajiro Yamauchi, -tatarabuelo del actual presidente de **Nintendo**-, empieza a fabricar barajas de juego en **Kyoto**. Siendo las primeras en comercializarse en **Japón**, se popularizan rápidamente.

1950 - 1953
Hiroshi Yamauchi es seleccionado como presidente de la compañía, la cuál toma el nombre de **Nintendo Playing Card Co. Ltd.** y se vuelve la primera fábrica en producir exitosamente barajas de juego en **Japón**

1970 - 1974
Se introduce la tecnología del entretenimiento electrónico en **Japón** y se desarrollan los primeros juegos para arcadias tanto en **Asia** como **América** y **Europa**.

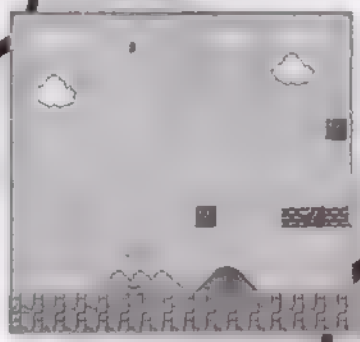
1975 - 1981
Junto con Mitsubishi Elec-

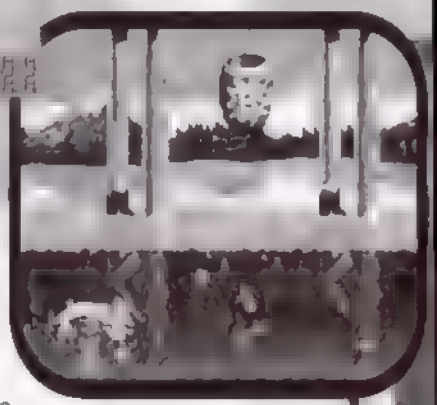


tronic, Nintendo desarrolla el primer sistema de videojuego utilizando un microprocesador. Se crean y comercializan por primera vez los juegos de arcadia que utilizaban computadoras y eran operados con monedas. Nace **Nintendo of America Inc.** y gracias a la inventiva de **Shigeru Miyamoto**, se desarrolla el clásico juego de **Donkey Kong**, primer título exitoso de **Nintendo** como compañía.

1983 - 1988
Tras establecerse en **Estados Unidos, Nintendo** empieza a comercializar su primera consola de videojuego casero, conocida como **Famicom** en **Japón** y **Nintendo Entertainment System** (o **NES**) en **América** y **Europa**.
El éxito del **NES** es tan grande, que entre los mismos jugadores de todo **Estados Unidos** nace una organización independiente de ayuda y soporte que más tarde se conformaría dentro de **Nintendo** bajo el nombre de **Nintendo Power**, división de la compañía para apoyar a los usuarios, de la cuál nace en 1988 la revista con el mismo nombre. El **NES** se vuelve el juguete más vendido en los **Estados Unidos**, y **The Legend of Zelda** es el primer videojuego en vender más de un millón de copias.

1989 - 1991
Sale al mercado **Zelda 2: The Adventures of Link**, superando las ventas de su predecesor, y la revista **Nintendo Power** se vuelve la publicación más exitosa de su tipo a nivel mundial, a pesar de que es distribuída exclusivamente a través de una suscripción.
A pesar de que los sistemas caseros rivales como el **Sega Master System**, y el **Intellevision** no pudieron contra la popularidad del **NES**, la compañía **Service Games** anuncia la salida del **Sega Genesis**, una consola tecnológica superior al **NES**, con la esperanza de tomar un lugar relevante en el mercado. Un par de meses más tarde, **Nintendo** anuncia la salidas del **Super NES** y el **GameBoy**; la primera es una consola de tecnología similar al **Sega Genesis**, y la segunda es una versión portátil del **NES**





1992 - 1994
Se estrena **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, el título más reciente en la saga más importante de la compañía, y junto con él, **Nintendo** anuncia el uso de la tecnología **Super FX** para los sistemas de videojuego caseros, así como los planes de crear una unidad de **CD** para el **Super NES**.
El chip **SFX** facilita una rápida resolución de gráficos, así como la aplicación de diversos efectos especiales y la sensación de una tercera dimensión a los dibujos presentados en los juegos. Esta tecnología es aplicada por primera vez en el título **Star Fox**, pero con **Donkey Kong Country** se establece un nuevo récord en calidad y número de ventas para un videojuego.

1995
Mientras que el título de peleas **Killer Instinct** es el primero en alcanzar más del billon de ventas a nivel mundial, tanto en juegos de sistema casero como

para arcadias; las negociaciones entre **Nintendo** y **Sony** para crear la unidad de **CD** del **Super NES** no llegan a un acuerdo, por lo que **Nintendo** decide centrarse en su nueva consola y **Sony** continua con el proyecto que un año más tarde se convertiría en el **Sony PlayStation**

1996 - 1998

Contrario a lo que muchos esperaban, el **GameBoy** es la consola más popular del mundo, y durante esta época aparece su versión a color

La tercera consola de **Nintendo**, el **N64**, aparece en el mercado con muchas expectativas y con bajas ventas. Un primer síntoma del dudable éxito de ésta consola aparece cuando **SquareSoft**, una de las productoras de videojuegos más importantes de **Japón**, decide llevar la nueva versión de su exitosa serie de **Final Fantasy** a la consola de **Sony** puesto que su tecnología basada en **CD** es mucho más flexible que los cartuchos utilizados por **Nintendo**.

El **N64** se mantiene por debajo de las expectativas hasta la aparición de **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**, título que supera la venta esperada al alcanzar más del millón de unidades en menos de dos meses de preventa.

1999 - 2001

Aún cuando títulos como **Super Smash Bros**, **GoldenEye**, **The Legend of Zelda: Majora's Mask** y todas las variaciones de juegos que aparecieron con el nombre de **Mario** al frente, **Nintendo** sufre un descalabro comercial por el bajo éxito que tuvo el **N64** frente a las consolas de la competencia (especialmente el **PlayStation** de **Sony**) y tiene que lidiar con los ataques de una nueva generación de videojugadores que ubican a la compañía como productora de títulos dirigidos únicamente al público infantil.

El lanzamiento y tardío éxito de juegos como **Conker's Bad Fur Day**, **Resident Evil 2** y **Perfect Dark** ayudan a que **Nintendo** reconsidere diversas políticas de producción y asegure muchos cambios en la comercialización de su nueva consola, el **GameCube**, así como para el **GameBoy Advance**, la versión tecnológicamente superior del **GameBoy Color**.

El "*cubo*" es un sistema que utiliza como medio un disco diseñado especialmente por **Phillips** para **Nintendo**, lo que asegura -según dicen- que el **GameCube** no sea blanco fácil de la piratería como ocurrió con las consolas de **Sega** y **Sony**. Al inicio de pre-venta y durante su salida, el **GameCube** rompe récords de venta al superar las expectativas de venta y las marcas impuestas en años anteriores por las consolas de la competencia, dejando al sistema de **Microsoft** -literalmente- en el olvido, y teniendo como primeros títulos comercialmente exitosos al **Pikmin** en **Japón** y el **Super Smash Bros Melee** en el resto del mundo. **Service Games** decide dejar a un lado el mercado de las consolas tras defraudar una vez más a sus seguidores con la cancelación de producción del **Sega DreamCast**, e inicia la producción de todas las consolas disponibles en el mercado.

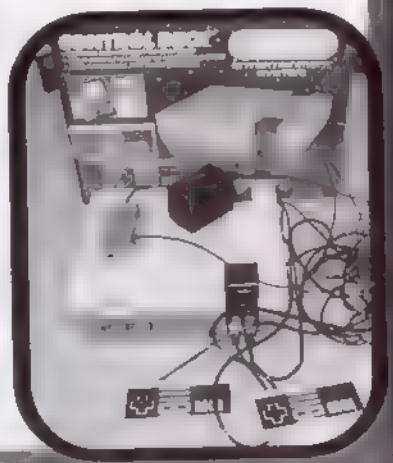
Por otro lado, el **GameBoy Advance** tiene como único rival a su hermano mayor, pero rápidamente se hace de un público propio con la ayuda de títulos como el **Mario Kart Super Circuit**, las nuevas versiones de una gran cantidad de juegos clásicos del **Super NES** y su compatibilidad con los juegos del **GameBoy**.

Cajas y Cubos de Entretenimiento

Nintendo Entertainment System (NES)

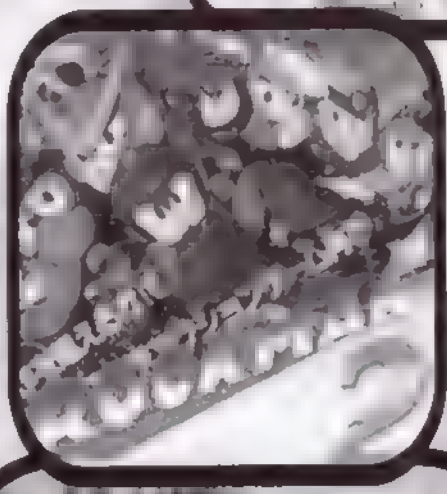
Quizá, uno de los principales factores que aseguraron la trascendencia de esta consola en la historia del videojuego y también, una de la principales razones por las cuales los videojugadores veteranos la recordamos con cariño, es el hecho de que en éste sistema se gestaron todos los géneros, fórmulas y series que con el tiempo han ocupado un lugar primordial en la industria del entretenimiento virtual. De igual forma, muchos elementos tecnológicos y de comercialización dieron sus primeros pasos con ésta consola, y algunos todavía podemos verlos en los sistemas de hoy en día

Yéndonos a un punto un poco más romántico, todos recordamos las retas que se armaban con los juegos de



deportes, el clásico mundo "-1" del **Super Mario Bros**; el maldito perro que se burlaba de tí cuando no le atinabas a los patos de **Duck Hunt** con la pistola, las imagenes góticas del **Castlevania 3: Dracula´s Curse**, así como la busqueda del martillo en el **Zelda 2**, la acción de **Metal Gear**, el inicio de la saga de **Final Fantasy** y, obviamente, el clásico truco para obtener 30 vidas en el **Contra**.

En lo personal, si hay algo que yo añore realmente de los títulos que salieron para esta consola y que me gustaría ver en los videojuegos actuales es su nivel de dificultad. ¿Quién no rompió más de un control por la frustración de no poder finalizar el **Kid Icarus** o encontrarle un verdadero sentido al **Metroid**? ¿Apoco no era molesto tratar de adivinar en qué cuadro pisar y en cuál no, durante la última área del **Dragon Warrior 2**? ¿Quién le dijo a los de **Capcom** que era posible acabar el primer **Mega Man** sin trucos, ni passwords o "*continúes*" ¿Cómo demonios se supone que uno podía acabar el **Castlevania** con sólo tres vidas, tres "*continues*" y a la mentada e invencible **Muerte** justo un cuarto antes de enfrentarte a **Drácula**? Esos eran verdaderos retos y no ma .



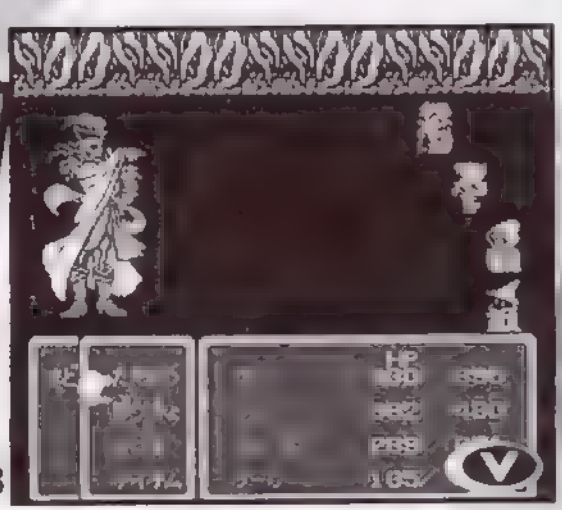
Super Nintendo (Super NES)

La consola de 16bits de **Nintendo**, aun cuando tuvo una buena competencia con el **Sega Genesis**, tuvo tres hechos importantísimos que trascendieron en la historia de los videjuegos. El primero fue demostrar cuán importante es el sonido y la música en los juegos de video, y gracias a su chip logró que muchas melodías fueran más allá del juego en sí. **Super Castlevania IV**, **SpiderMan**, **Batman**, **The Legend of Zelda: A Link to the Past**, **Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time** y casi todos los juegos "*tipo Mario*", incluyendo al mismo **Super Mario World**. Un segundo hecho importante fue el diseño de su control, ya que gracias a éste se facilitó mucho la interacción entre el jugador y el juego. De hecho, los controles del **PlayStation** de **Sony** están basados en los del **Super NES**.

El tercer y último punto, es quizá el más importante para quienes regularmente leen esta revista, ya que es de común acuerdo entre los videojugadores a nivel mundial que los mejores juegos de rol que se han producido aparecieron en ésta consola. Actualmente habrá juegos cuya tecnología y duración sean mucho mejores que un título de 16bits, pero es muy difícil que logren la trascendencia que obtuvieron los clásicos **Chrono Trigger**, **Final Fantasy 2** (IV), **Final Fantasy 3** (VI) y **Super Mario RPG**.

Como un punto aparte, cabe destacar que gracias a la competencia que hubo en su momento contra el **Sega Genesis**, el **TurboGrafix-16** de **NEC** y el intrascendente **Jaguar** del **Atari**, quienes producían títulos para el **Super NES**, mejoraron en mucho las fórmulas ya probadas, extendiéndolas no sólo en gráficos y sonido, sino también en el desarrollo de las historias, personajes y modos de juego. Por ello, títulos como **Super Metroid**, **ActRaiser** o **Sim City** seguirán siempre en nuestros corazones. Ya para acabar, hay que recordar que ésta consola fue la que vio el nacimiento y popularización de los juegos de peleas y su consecuente censura. **Mortal Kombat**, **Killer Instinct**, **Clay Fighter 3/64** y, obviamente, **Street Fighter**, empezaron con el **Super NES** su presencia en el mercado de los videojuegos caseros.

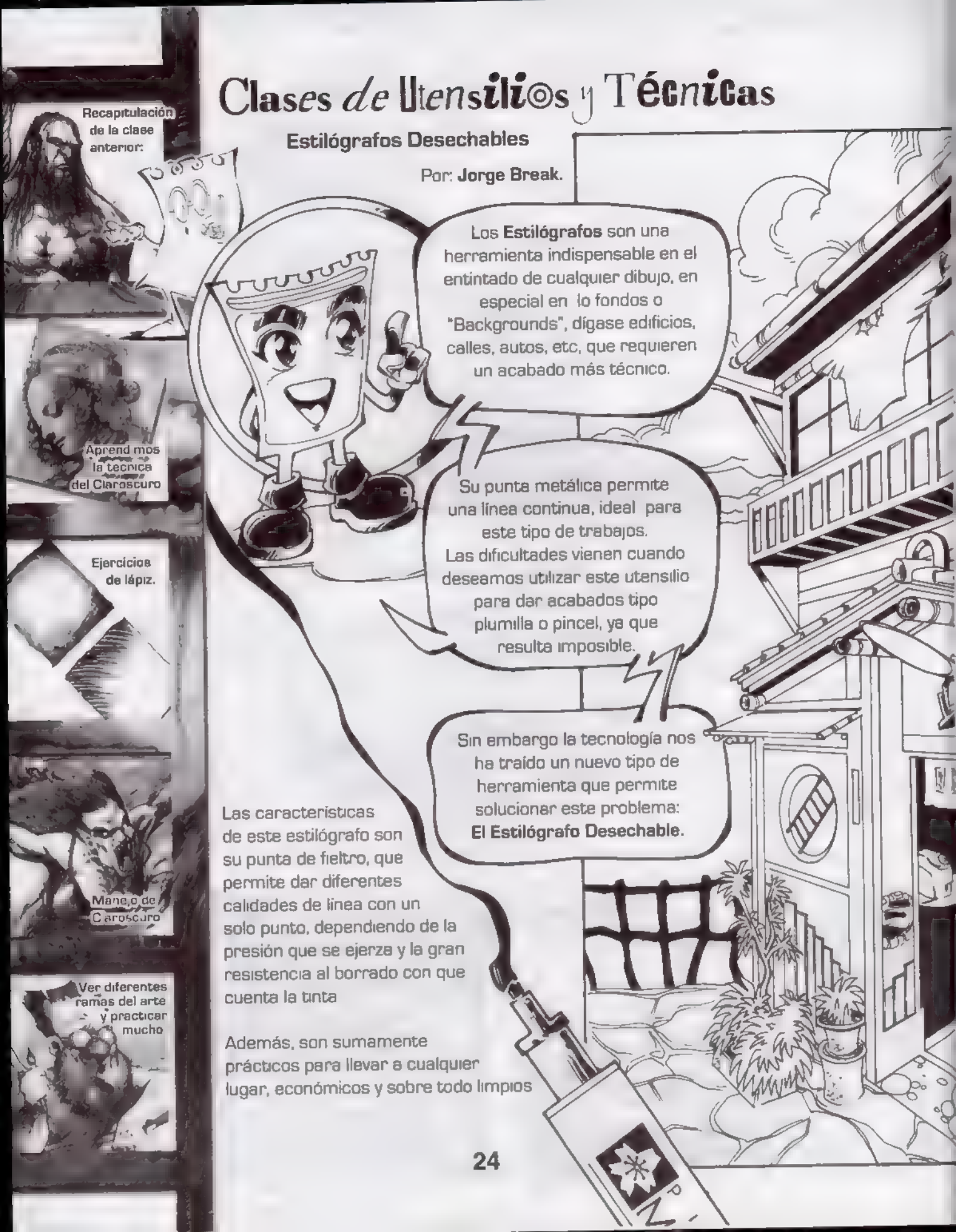
La calidad de los juegos del **Super NES** lo mantuvieron vigente a nivel mundial muchos años después de que fuera descontinuado, y puede considerarse como la consola casera más importante de **Nintendo**, además de que gracias a él aparecería en el mercado el **PlayStation** de **Sony**.



Clases de Utensilios y Técnicas

Estilógrafos Desechables

Por: **Jorge Break.**



Las características de este estilógrafo son su punta de fieltro, que permite dar diferentes calidades de línea con un solo punto, dependiendo de la presión que se ejerza y la gran resistencia al borrado con que cuenta la tinta

Además, son sumamente prácticos para llevar a cualquier lugar, económicos y sobre todo limpios

Existen varias marcas en el mercado, cada una de ellas tienen sus ventajas y desventajas.

A continuación los mas conocidos y fáciles de conseguir en **México**: su precio va de $18.00 ($2.00 Dólares) a $35.00 pesos ($3.00 Dólares), dependiendo del lugar de compra y marca.

Staedler **Pigment Liner**

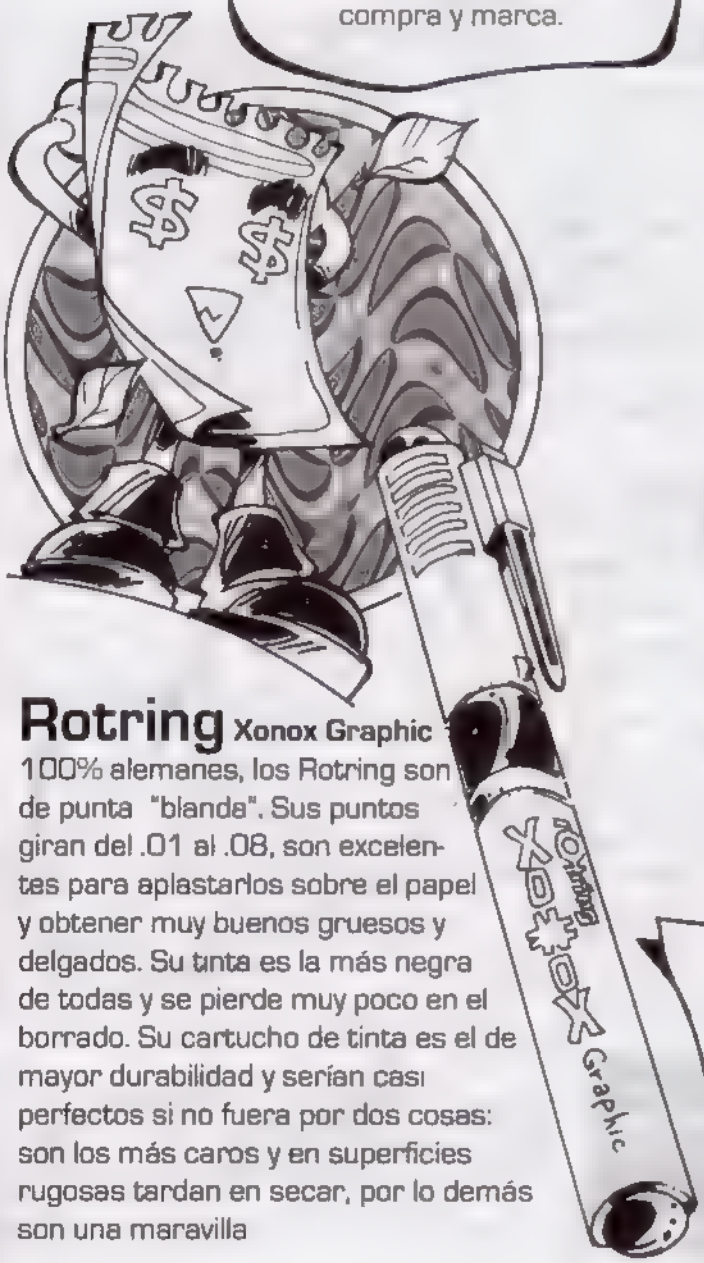
De fabricación alemana, su punta de fieltro es la mas "dura", sus puntos oscilan de el .005 al .08, el punto .005 es ideal para mini detalles; su desventaja es la poca durabilidad de su cartucho de tinta.

Micron **Pigma, Sakura**

Fabricados en **Japón**, de punta "media". Sus puntos van del .005 al .08, en general su calidad es muy buena, su único punto débil es que después de borrar su pigmento tiende a "agrietarse" un poco y sus líneas del .005 pueden perderse en algunos segmentos.

Artline **Drawing Sistem, Shachinata**

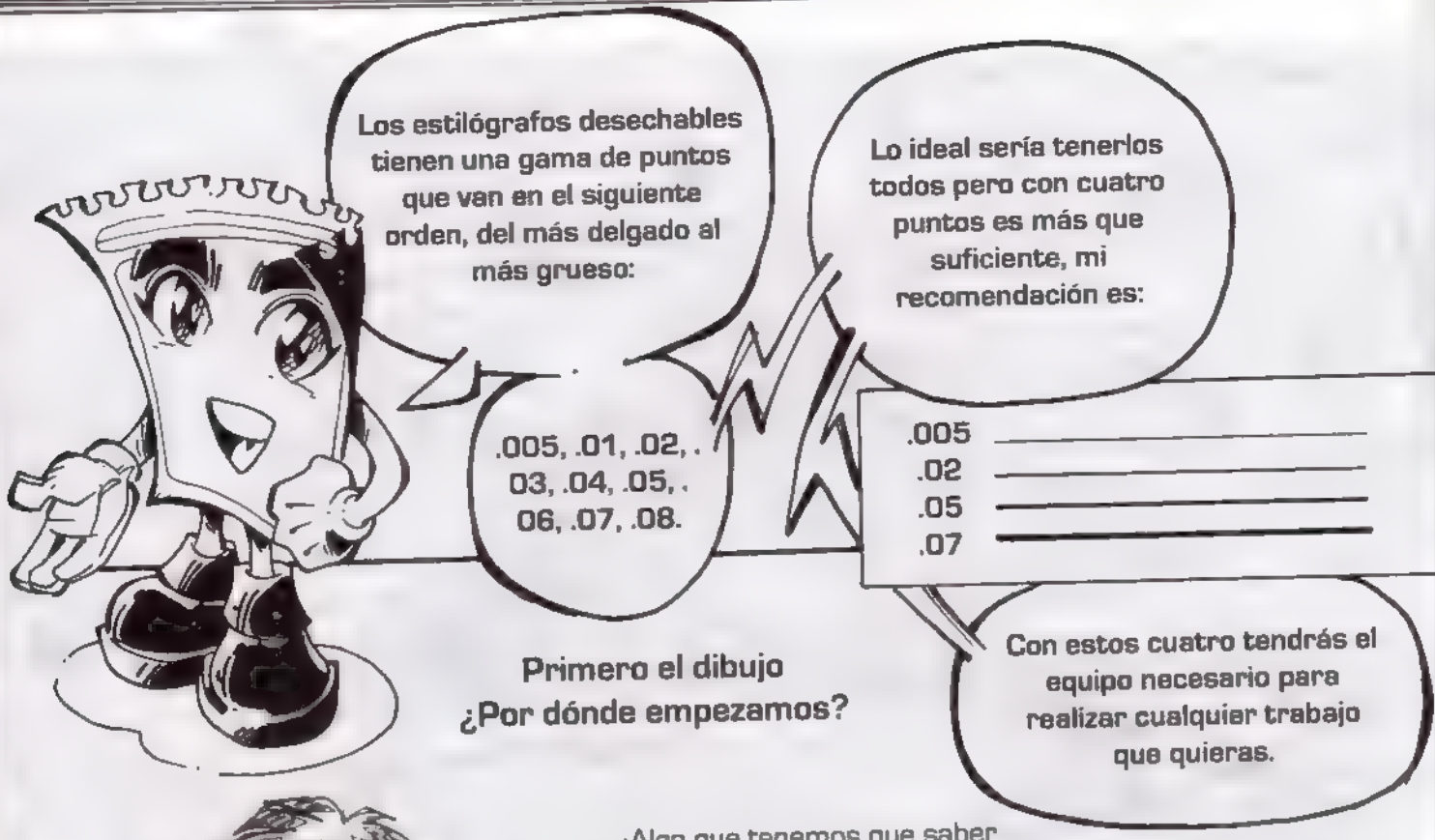
Hechos en **Japón**, de punta "media". Sus puntos son del 0.1 al 0.5; en general son buenos y su gran ventaja es que se les puede encontrar en casi cualquier "súper", en presentación **Blister** [dígase empacado en plástico].



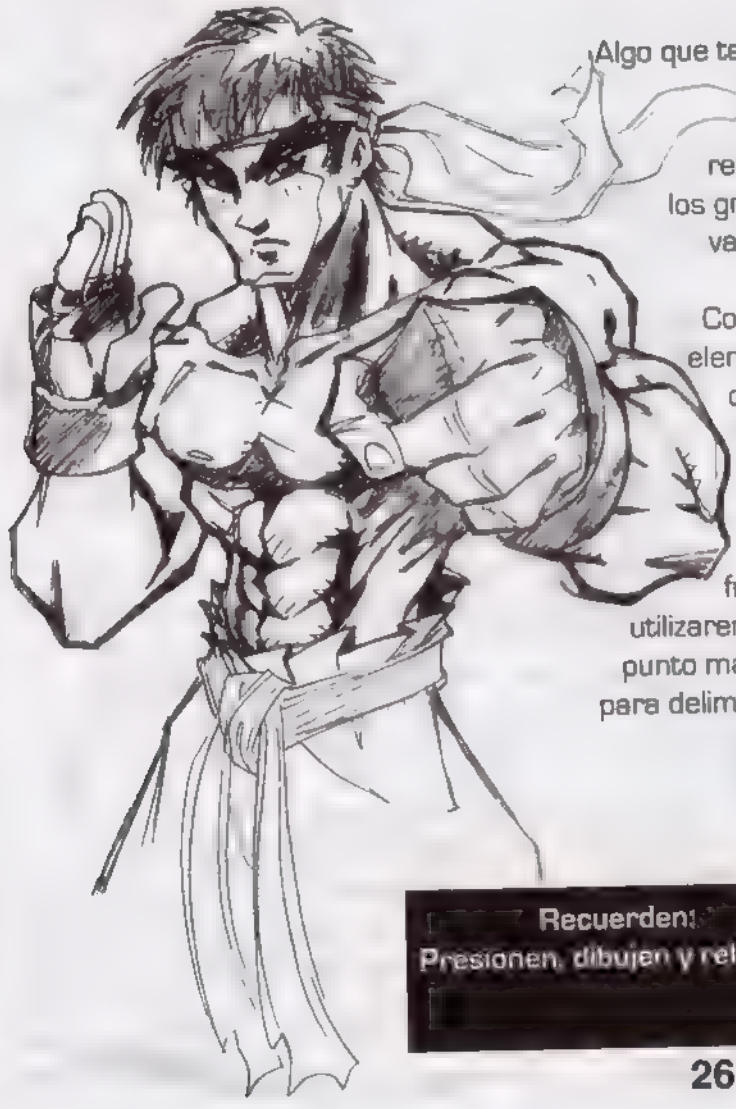
Rotring **Xonox Graphic**

100% alemanes, los Rotring son de punta "blanda". Sus puntos giran del .01 al .08, son excelentes para aplastarlos sobre el papel y obtener muy buenos gruesos y delgados. Su tinta es la más negra de todas y se pierde muy poco en el borrado. Su cartucho de tinta es el de mayor durabilidad y serían casi perfectos si no fuera por dos cosas: son los más caros y en superficies rugosas tardan en secar, por lo demás son una maravilla

Ojo chavos, no confundan estos estilógrafos con **Plumones**, **Plumines**, o cualquier cosa que le parezca. Ya sea que adquirieran estas u otras marcas, fíjense que digan **resistente al agua y a la luz.**

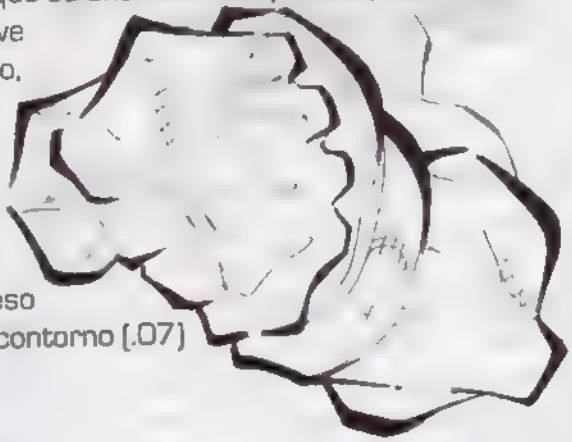


Primero el dibujo ¿Por dónde empezamos?

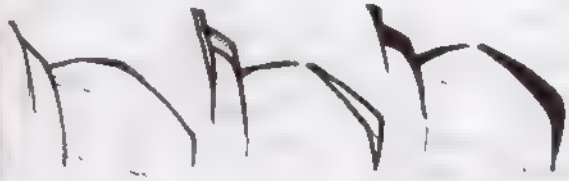


Algo que tenemos que saber para entintar con desechables es que, a diferencia del pincel y la plumilla que requieren de cierto "pulso" o "fuerza" para entintar los gruesos y delgados; nosotros más que presionar, vamos a "dibujar" con la tinta sobre el lápiz.

Comencemos con el puño. ¿Por qué? Fácil, es el elemento que se encuentra en primer plano, o sea que se ve primero, y por estar más al frente utilizaremos el punto más grueso para delimitar el contorno (.07)



Recuerden:
Presionen, dibujen y rellenen.



El brazo y el hombro con el .05.

La cabeza de Ryu se encuentra en tercer plano, por lo tanto usaremos el .02.

Interiores el 0.2.

Detalles inferiores con el .02.

En los rasgos del rostro usaremos .005

¡Chamacos! Recuerden, todos los contornos exteriores siempre serán mas gruesos que los interiores.

Contorno con el 0.5, en este caso el antebrazo se encuentra en segundo plano.

El cuerpo también se encuentra en el mismo plano que la cabeza.

Finalmente terminaremos el resto del cuerpo con el .02 para el contorno y el .005 para detalles. Chequen cómo el resultado es un acabado tipo plumilla; con un poco más de práctica y líneas más redondas podremos imitar el pincel.

Los estilógrafos desechables son tan prácticos y buenos que entintadores como **Vlasco** (trabajando en **Superman**), **Ulises Grostieta (Meteorix)**, **"Lobo" Cuevas (Meteorix y Superman)** y **Joe (Superman)** los utilizan para sus trabajos en **Estados Unidos** sin ningún problema.

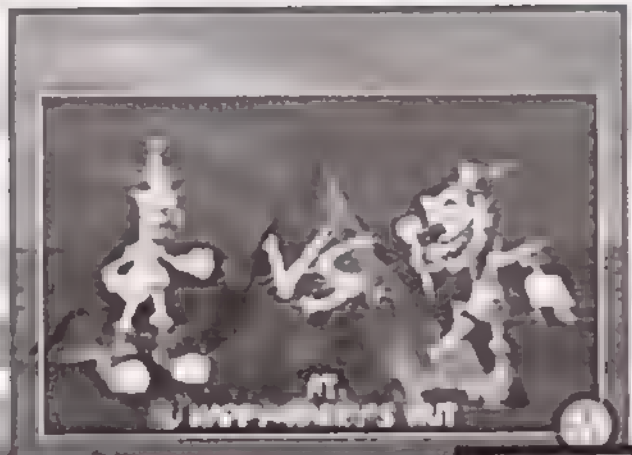
A si que ya saben, si están hartos de terminar como mecánicos cada vez que entintan, no lo piensen más y corran a la papelería más cercana por sus estilógrafos desechables favoritos.

¡Aquí esta el entintado final! Chido. ¿Quien se atreve a decir ahora que no entintamos bien?

Evidentemente por su facilidad de uso y control (se manejan como un lápiz), los desechables son maravillosos como entintadores principiantes.

Sin embargo no se vayan con la finta, las bases del arte del entintado son la plumilla y el pincel, quienes dominan todo (hasta el mundo, verdad Pinky ja, ja, ja).

Así que no se hagan los tontos y practiquen ¿Ok?... ¿Ready? ¡Go!

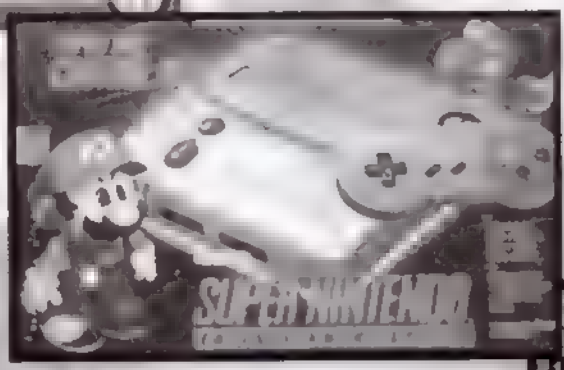


Nintendo 64 (N64)

Cuando empezó la guerra de los 32bits entre el **Sega Saturn** y el **Sony PlayStation**, **Nintendo** consideró que una consola una generación más adelante le aseguraría el control del mercado, por lo que se saltó hasta los 64bits al preparar su tercera consola, teniendo como título de presentación un prometedor juego de acción: **Mario 64**; la posibilidad de que hasta cuatro jugadores podían conectarse a su consola al mismo tiempo sin necesidad de un periférico especial y la promesa de que las series más importantes de la compañía continuarían en esta consola.

Desafortunadamente para **Nintendo**, el manejo del cartucho como medio fue una de las primeras desventajas que presentó el **N64** ante la competencia, ya que éste hacía mucho más caro el costo de la producción en comparación con los **CD** de la competencia. Además, el cartucho limitaba en gran medida el espacio de memoria que se podía utilizar para programar un juego.

Por otro lado, la inconformidad de los productores y desarrolladores ante las diversas políticas de manejo de temática que mantuvo **Nintendo** hasta finales de 1999, hacían que muchos títulos no pudieran contar con el tipo de contenidos de violencia, sangre y situaciones maduras que empezaron a caractenzar a los juegos más exitosos del **PlayStation**. Esta situación hizo que **Nintendo** ganara la reputación de ser una compañía de videojuegos únicamente para niños por parte de la nueva generación de videojugadores (y uno que otro detractor); lo que afectó seriamente su imagen pública. Durante los últimos años de vigencia del **N64**, **Nintendo** intentó recuperar mercado al lanzar títulos con este tipo de contenidos, pero ya fue demasiado tarde, y juegos como **Conker's Bad Fur Day, Perfect Dark, Resident Evil 2** y **Ogre Battle** no lograron llegar al público con el éxito espe-rado.

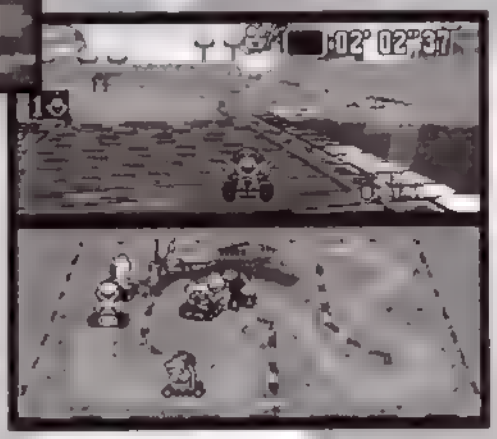


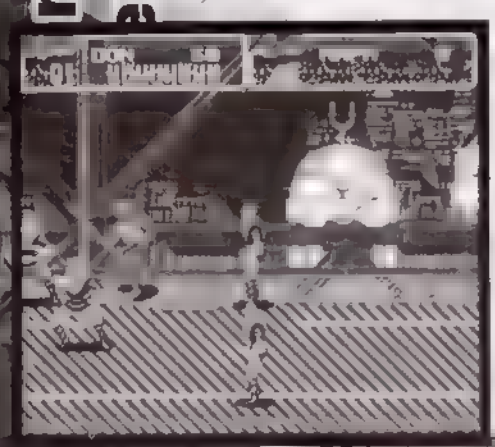
Otro problema que enfrentó **Nintendo** fue el control del N64, ya que aunque ergonómicamente éste es mucho más avanzado y cómodo que cualquier otro control que exista actualmente en el mercado, para encontrarle lo avanzado y cómodo primero había que averiguar cómo demonios debía de utilizarse. Esta situación también dificultó el diseño e interacción de muchos juegos, al grado que ésta es la única consola en el mundo de los videojuegos que no contó con un solo juego de **Street Fighter** en su colección.

Ahora, cabe aclarar que no todo en la vida del **N64** fueron problemas. Primeramente, ésta consola prácticamente reescribió la definición del juego "*multiplayer*" (varios jugadores al mismo tiempo) con títulos como **GoldenEye**, **Super Smash Bros**, **Mario Kart**, **Party**, **Tennis**, **Golf**, entre otros; cambiando radicalmente el estereotipo del videojugador como una persona solitaria, y haciendo que cualquiera de esos juegos y cuatro controles fueran fiesta segura para personas de todas las edades. Por otro lado, siempre quedó claro el hecho de que rara vez había un juego bueno en el **N64** que no hubiera sido producido por **Nintendo** o su subsidiaria **Rare**, pero quedó muy claro que los juegos desarrollados por éstas compañías no eran simplemente buenos; era increíbles. Un claro ejemplo de esto son **The Legend of Zelda: Ocarina of Time** y su secuela, **Majora's Mask**; ambos títulos demostraron que un cuidadoso uso de la memoria en las opciones del juego y no en las gráficas o sonido, daban como resultado una mejor experiencia de juego. Ambos títulos, planeados hasta el más mínimo detalle, no sólo hicieron brillar al **N64**, sino que lo salvaron del olvido.

Nintendo GameCube (GC o Cubo)

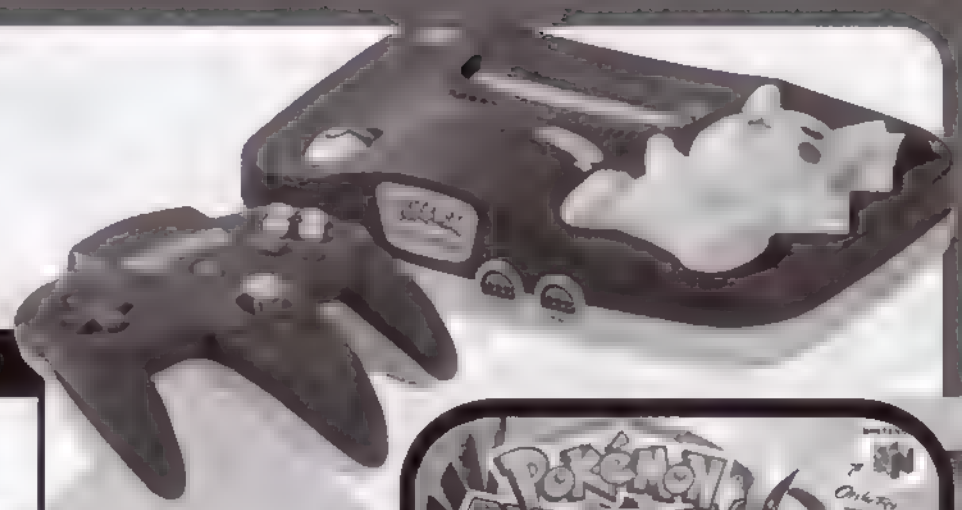
Una de las primeras notas de prensa que se lanzaron acerca del **GameCube** aseguraban que en ésta consola se corregirían todos los errores que había cometido **Nintendo** y su competencia en el pasado. Hubo muchos que no creyeron que esto fuera cierto, y aunque los primeros títulos de la consola llamaron la atención por que se veían bonitos (como **Luigi's Mansión**), la aparición de juegos como el **Star Wars: Rogue Squadron 2** y el **Super Smash Bros Melee**, así como los videos de presentación de la nueva versión de primer





Resident Evil, el nuevo capítulo de **The Legend of Zelda** y un impresionante corto promocional de **Metroid** hicieron que muchos cambiaran la idea que tenían acerca de **Nintendo**.

Ahora, cabe aclarar que la historia de esta consola apenas comienza, y que aunque el **PlayStation 2** no ha logrado ocupar el lugar de su predecesor en el mercado y el



mercado; y ahora que se anunció que todos los títulos del **Resident Evil** estarán disponibles únicamente en el **NGC** y que las políticas de producción y contenido sí han sido reconsideradas pues... la compañía empieza a tomar la delantera en más de un aspecto.

X-Box de **Microsoft** pinta para ser descontinuado en poco más de un año, la guerra no se dará en serio sino hasta finales de este mismo año.
Lo que podemos ver con la nueva consola de **Nintendo** es que la compañía mantuvo los aciertos logrados con el **N64**, y al desarrollar un medio de disco específico para su consola, se salva por el momento del problema de la piratería con el que tienen que lidiar **Sony** y **Microsoft**. Por otro lado, al hacerse de la exclusividad de personajes populares (como **Klonoa de Namco**, **Sonic** de **Sega**, **Crash Bandicoot** y **Spyro** de **Konami**), aunados a los propios (entiéndase **Mario** y familia, **Zelda** y amigos, **Star Fox** y compañeros, **Pokémon**, etc...), **Nintendo** se asegura un buen lugar en el

El Fenómeno del Game Boy

Durante el lanzamiento del **Super NES**, **Nintendo** dio a conocer su "*nuevo*" concepto en el negocio del entretenimiento virtual una consola portátil que a diferencia de otros sistemas similares, utilizaba cartuchos para poder cambiar de juegos de acuerdo al gusto de cada jugador, y el nivel de calidad de cada título era similar al del **NES**, superando así a los juegos de reloj o calculadora que habían popularizado en **Estados Unidos** y **Japón** muchas otras compañías, los cuales además de extremadamente sencillos, resultaban muy sencillos y a la larga, aburridos.

Manejando un estilo de mercadotecnia, distribución y comercialización similar a la que mantenía el **Super NES** entre los usuarios y los desarrolladores, el **Game Boy** empezó a popularizarse entre los videojugadores y sus padres los primeros porque lo veían como una **Nintendo** chiquito que podían llevar a todos lados (incluyendo la escuela), y que contaba con los juegos que habían disfrutado en el **NES**, los padres cargaban con el sistema porque servía como desestresante (**Dios** bendiga al **Tetris**) y también, como silenciador
de niños

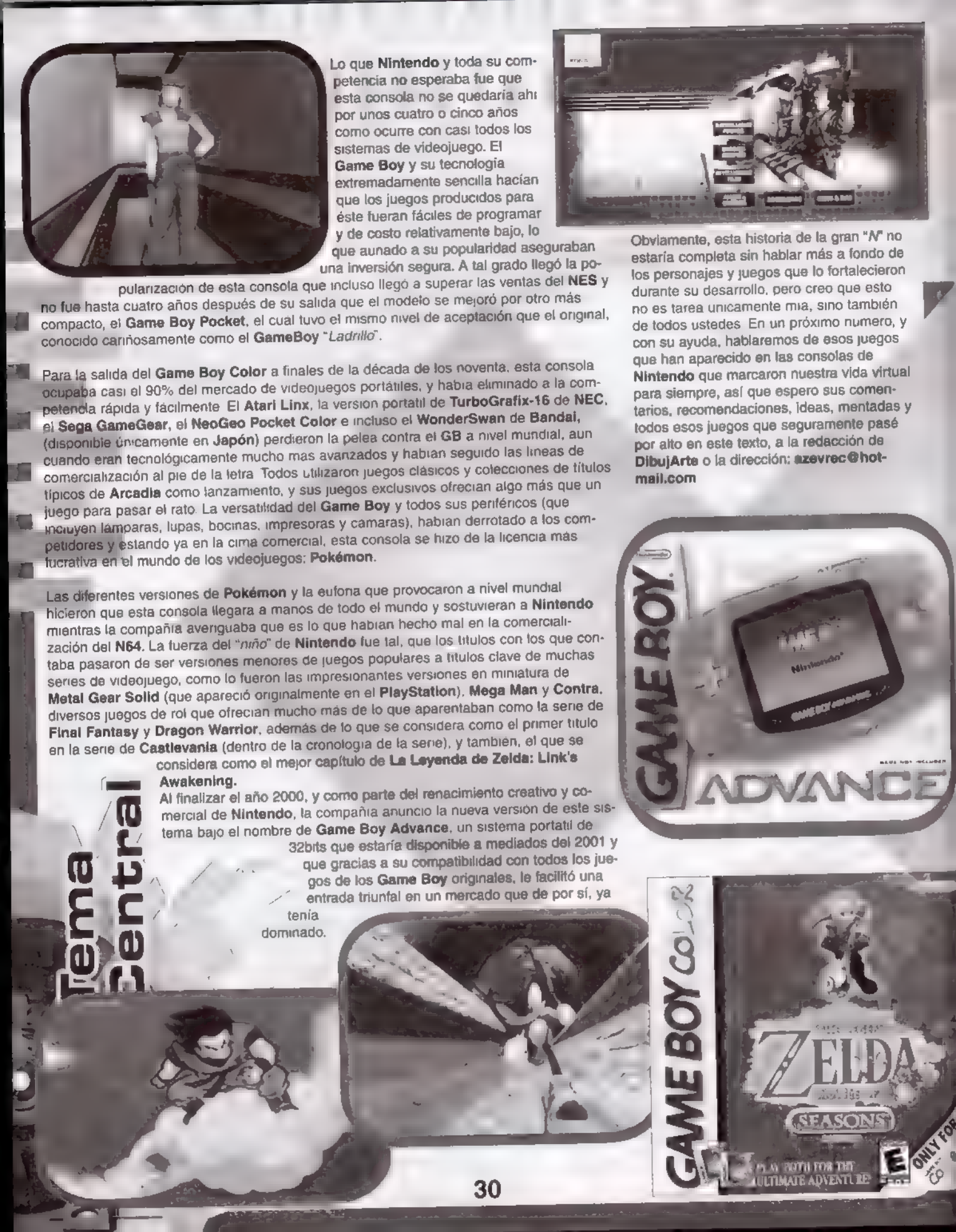
Lo que **Nintendo** y toda su competencia no esperaba fue que esta consola no se quedaría ahí por unos cuatro o cinco años como ocurre con casi todos los sistemas de videojuego. El **Game Boy** y su tecnología extremadamente sencilla hacían que los juegos producidos para éste fueran fáciles de programar y de costo relativamente bajo, lo que aunado a su popularidad aseguraban una inversión segura. A tal grado llegó la popularización de esta consola que incluso llegó a superar las ventas del **NES** y no fue hasta cuatro años después de su salida que el modelo se mejoró por otro más compacto, el **Game Boy Pocket**, el cual tuvo el mismo nivel de aceptación que el original, conocido cariñosamente como el **GameBoy** "*Ladrillo*".

Para la salida del **Game Boy Color** a finales de la década de los noventa, esta consola ocupaba casi el 90% del mercado de videojuegos portátiles, y había eliminado a la competencia rápida y fácilmente. El **Atari Linx**, la versión portátil de **TurboGrafix-16** de **NEC**, el **Sega GameGear**, el **NeoGeo Pocket Color** e incluso el **WonderSwan** de **Bandai**, (disponible únicamente en **Japón**) perdieron la pelea contra el **GB** a nivel mundial, aun cuando eran tecnológicamente mucho mas avanzados y habían seguido las líneas de comercialización al pie de la letra. Todos utilizaron juegos clásicos y colecciones de títulos típicos de **Arcadia** como lanzamiento, y sus juegos exclusivos ofrecían algo más que un juego para pasar el rato. La versatilidad del **Game Boy** y todos sus periféricos (que incluyen lámparas, lupas, bocinas, impresoras y cámaras), habían derrotado a los competidores y estando ya en la cima comercial, esta consola se hizo de la licencia más lucrativa en el mundo de los videojuegos: **Pokémon**.

Las diferentes versiones de **Pokémon** y la euforia que provocaron a nivel mundial hicieron que esta consola llegara a manos de todo el mundo y sostuvieran a **Nintendo** mientras la compañía averiguaba que es lo que habían hecho mal en la comercialización del **N64**. La fuerza del "*niño*" de **Nintendo** fue tal, que los títulos con los que contaba pasaron de ser versiones menores de juegos populares a títulos clave de muchas series de videojuego, como lo fueron las impresionantes versiones en miniatura de **Metal Gear Solid** (que apareció originalmente en el **PlayStation**), **Mega Man** y **Contra**, diversos juegos de rol que ofrecían mucho más de lo que aparentaban como la serie de **Final Fantasy** y **Dragon Warrior**, además de lo que se considera como el primer título en la serie de **Castlevania** (dentro de la cronología de la serie), y también, el que se considera como el mejor capítulo de **La Leyenda de Zelda: Link's Awakening**.

Al finalizar el año 2000, y como parte del renacimiento creativo y comercial de **Nintendo**, la compañía anunció la nueva versión de este sistema bajo el nombre de **Game Boy Advance**, un sistema portátil de 32bits que estaría disponible a mediados del 2001 y que gracias a su compatibilidad con todos los juegos de los **Game Boy** originales, le facilitó una entrada triunfal en un mercado que de por sí, ya tenía dominado.

Obviamente, esta historia de la gran "*N*" no estaría completa sin hablar más a fondo de los personajes y juegos que lo fortalecieron durante su desarrollo, pero creo que esto no es tarea únicamente mía, sino también de todos ustedes. En un próximo número, y con su ayuda, hablaremos de esos juegos que han aparecido en las consolas de **Nintendo** que marcaron nuestra vida virtual para siempre, así que espero sus comentarios, recomendaciones, ideas, mentadas y todos esos juegos que seguramente pasé por alto en este texto, a la redacción de **DibujArte** o la dirección: **azevrec@hotmail.com**



Cara a cara con los videojuegos, esta a...

la entrevista con el mundo de Nintendo

Por: José M. Saucedo
(azevrec@data.net.mx)

Después de considerar a un numeroso grupo de personas que nos pudieran hablar sobre la importancia de **Nintendo** en el mundo de los videojuegos, **DibujARTE** tuvo la oportunidad de entrar en contacto con el equipo responsable del cómic **The Adventures of GamePro**, quienes nos facilitaron su '*tecnología*' para poder platicar brevemente con los verdaderos protagonistas de la historia de **Nintendo**

De tal forma, aprovechando un descanso entre sus múltiples enfrentamientos en el juego **Super Smash Bros Melee** para el **GameCube**; **Link**, **Zelda**, **Pikachu**, **Fox MacCloud x**, **Mario** y **Luigi Bros** nos concedieron una plática para expresar sus opiniones acerca de la compañía que les dio origen.

José Saucedo. Muchas gracias por cedernos parte de su tiempo. Para empezar, quisiera saber qué se siente ser miembros de la compañía más importante de videojuegos que existe en el mundo

Fox MacCloud: Nos sentimos muy honrados, realmente es un gusto formar parte de esta importante familia de personajes que han llegado al corazón de todos los videojugadores alrededor del mundo.

Pikachu: Pika pi.

Fox MacCloud: ¿Qué?

Luigi: Dice que hables por ti mismo.

Zelda: Sí, se nota que no tienes más que dos juegos en tu historia

Fox MacCloud: ¿Qué tiene que ver eso?

Zelda: ¡¿Qué tiene que ver?! Si hay algo importante en **Nintendo** somos nosotros, es más, de no ser por nosotros ésta compañía ya habría perdido su importancia hace muchísimo tiempo. Además...

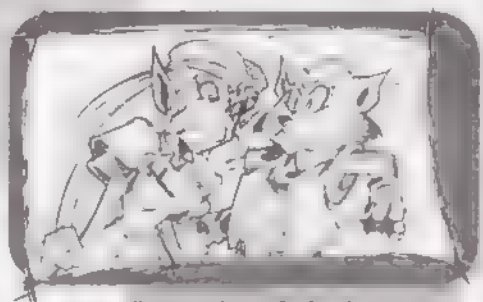
JS: Ejem, noto cierto aire de resentimiento hacia sus creadores. ¿Es cierto?

Zelda: Más que resentimiento es algo así como una sensación de frustración que traemos cargando desde que salió el **Nintendo 64**.

Luigi: ¿Tú de que te quejas? ¡Al menos apareciste en juego exitoso!

Zelda: ¿Exitoso por mí o por las aventuras de éste? (señalando a **Link**), yo nomás tome un papel secundario. ¡No es posible que casi 10 años después de que me contrataron me hayan dado una participación en la serie de juegos que llevan **MI NOMBRE**! Deberían llamarlo la leyenda de **Link**. .

Fox MacCloud: Ya hay un juego



que se llama así, ¿no?. **La Aventura de Link**, creo...

Zelda Fox...

Fox MacCloud: ¿Sí?

Zelda Cállate

JS. Este... Bueno, ¿entonces ahí radica su molestia? ¿Que a veces los utilicen como personajes secundarios?

Luigi: No es eso

Mario: ¿Ah no? ¿Entonces porqué amenazaste a **Yamamoto** que si no te daba un juego protagónico en el **Game Cube** te ibas a ir con la gente de **Capcom**?

Luigi: ¡¡¡Eso lo hice porque ya era justo!!! ¡Estoy harto de vivir bajo tu sombra! ¡Estoy harto de ser opción única para un segundo jugador! ¡Estoy harto de participar en jueguitos para niños! ¡No entiendo cómo es posible que mejoren la tecnología de las consolas pero no los objetivos de sus juegos! Con la gente que tiene **Nintendo** a su disposición podrían crear juegos aún mejores que los que hace su competencia. **Mario**, ¿no te imaginas en una aventura parecida a la **Resident Evil** o en verdadero juego de acción como el **Metal Gear Solid**? Ellos tienen el poder de hacer eso, pero no, nosotros tenemos que ser la parte bonita de los juegos de video

Pikachu: Pikachu, pika pi, pika, pika Pikapi, pikachu, pi, pí. ¿Pika?

Luigi. Eso lo sé, pero no, ellos tienen que encasillarnos en juegos estúpidos o en refritos '*bonitos*' de lo que hace la competencia. Digo, nomás falta que hagan un **Mario the Rapper** o un mentado juego de baile llenos pokemones

Fox MacCloud: Eso sería divertido. A mí me gustaría un juego de fútbol con los miembros de toda la familia

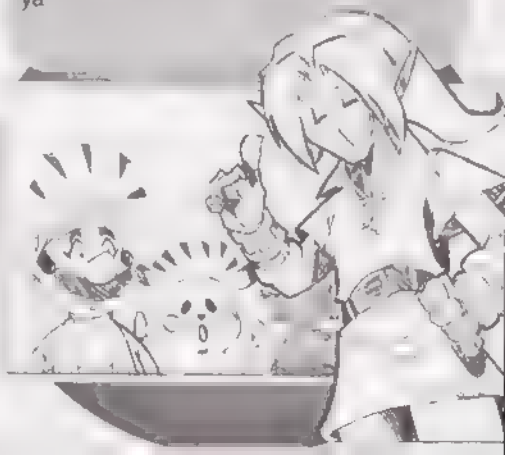
Zelda Fox...
Fox MacCloud: ¿Sí?
Zelda Cállate

JS: Vaya, nunca creí que los personajes más famosos del mundo de los videojuegos no estuvieran contentos con su trabajo.

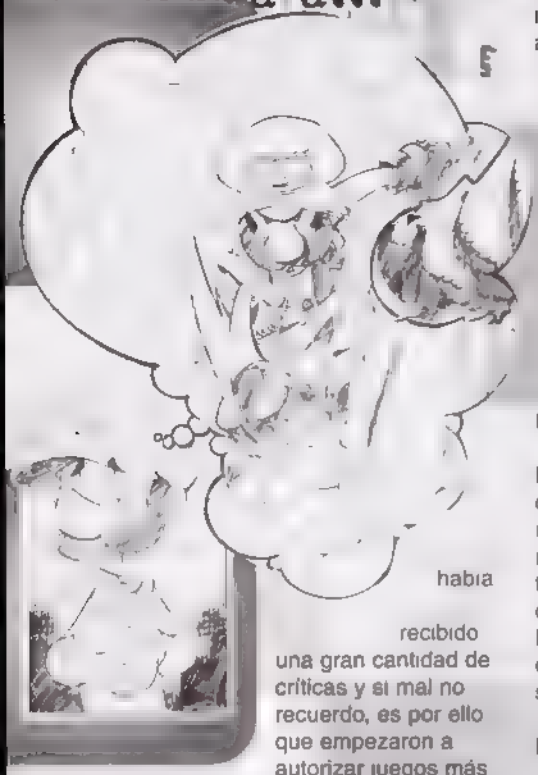
Mario. Eso no es el sentimiento de todos, eso te lo puedo asegurar.

Pikachu. Pika.

JS: Pero regresando al tema de los juegos '*para niños*'; por esa situación **Nintendo** ya



...ta a...



había recibido una gran cantidad de críticas y si mal no recuerdo, es por ello que empezaron a autorizar juegos más '*fuertes*' en su consola, como el **Resident Evil** e incluso, el **Conker's Bad Fur Day** y....

Zelda: Y el **Golden Eye**, el **Perfect Dark**, **Killer Instinct**, **Mortal Kombat** y todas esas porquerías ..

JS: ¿Porquerías?

Luigi: Sí, aunque son buenos juegos, no son más que intentos. Es como cuando un niño de secundaria empieza a fumar, él cree que así se ve más grande, cuando en realidad está haciendo una estupidez y además, se ve ridículo.

JS Con lo que me dices yo podría asegurar que estás de acuerdo con que **Nintendo** siga haciendo juegos infantiles; y hace rato parecía que no.

Pikachu: !Pika, pika! !Pika, pika!

Luigi: No es exactamente eso. Yo no estoy totalmente en contra de lo juegos infantiles, de hecho en muchos como el **Mario Tennis** o el **Mario Kart** a veces tengo un estelar más importante que el de **Mario**, sólo que sí me gustaría participar en cosas de más acción, de más violencia

Zelda: Órale con el psicópata, con razón eras el personaje más fuerte del **Sumer Smas Bros** del **Nintendo 64**

Fox MacCloud: ¿Y yo qué?

Zelda: A ti te quitan tu escudito y eres igual de inútil que el **Mr Game & Watch** además; ¿no te dije que te callaras?

JS: ¡Ejem! **Princesa Zelda**, en los juegos usted no parece tan agresiva.

Zelda: ¡Claro que no lo parezco! Nadie me conocería de no ser porque el juego lleva mi nombre.

JS. Bueno, regresando al tema. ¿Creen ustedes que cuando un juego que no es violento o sangriento está dirigido unicamente al público infantil?

Luigi. Sí, ¿no?

Mario: No, ese es su error. La regla básica que sigue **Nintendo** para desarrollar un juego es que éste debe ser, en primera, divertido para todo el mundo. Después tiene que utilizar la tecnología como medio para facilitar su interacción con quien lo juega y la experiencia de jugarlo, antes de tener gráficas impresionantes o un sonido increíble. El tercer punto es .

Pikachu. Pika.

Mario: Exactamente. Por otro lado, yo creo que sería importante recordar que fue gracias a los juegos que han salido en las consolas de **Nintendo** que existen todos los demás, y aunque uno puede aventarse más de una vez un título bien logrado como las sobre valoradas series de **Capcom** o los juegos de rol de **Squaresoft**; ninguna otra compañía ha logrado crear títulos que diviertan tanto como los '*juegos para niños*' que menciona mi hermano. Un claro ejemplo es el **Mario Kart** o el mismo **Super Smash Bros**

Fox MacCloud: Cierto, muy cierto. Además, por el lado del uso de la tecnología, **Nintendo** ha tenido muchos avances que si bien, otros han utilizado ampliamente, no lo hicieron hasta que nuestra misma compañía empezó a usarlos. El sonido y el chip del **Super Nintendo**, la posibilidad de cuatro jugadores sin utilizar un aditamento e incluso, si mal no recuerdo, los juegos donde el objetivo era completar una aventura en lugar de obtener el mayor número de puntos no se popularizaron hasta la aparición de la **Leyenda de Zelda**, ¿no?

Zelda: ¡Ash!

Fox MacCloud: Ahora la que se debe callar eres tú.

JS Ok... Este... ¡**Link**! ¿No quieres aportar algo a esta plática?

Link: ..

JS: ¿Nada?

Zelda: Todos lo conocemos desde hace más de 10 años y no ha dicho una palabra en uno sólo de sus juegos. Es callado, pero al menos sirve para lo que diseñaron.

Link. .

Pikachu: ¿Pika?

JS: Estamos hablando acerca de salvar al mundo de **Hyrule**, ¿verdad?

Zelda: Sí, también de eso...

JS: Bueno, creo que con eso concluimos nuestra plática del día de hoy. ¿Algo más que quisieran agregar?

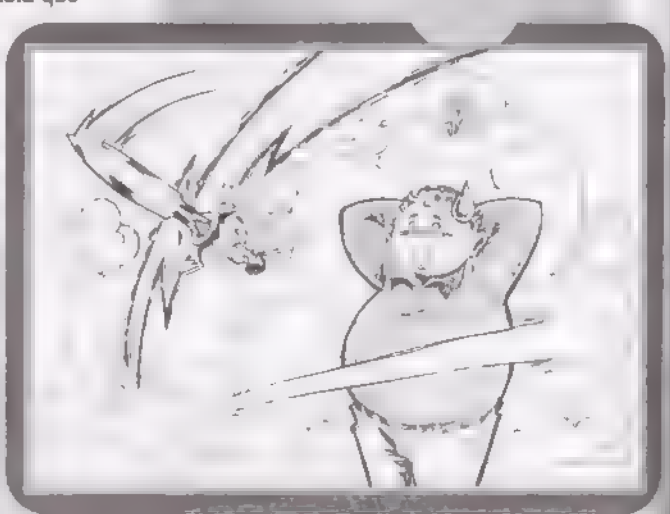
Fox MacCloud: Bueno, a mí me gustaría agradecer el que se nos haya tomado en cuenta para una entrevista seria sobre el tema de los juegos de video y pues, que espero que todos estén listos para mi nueva aparición en el **Game Cube** a finales de este año.

Mario: Pienso lo mismo, únicamente me gustaría recalcar el hecho de que a fin de cuentas, nuestro trabajo es entretener y que nosotros seguiremos aquí mientras todos quienes nos juegan lo deseen. Siempre es muy sano poder escaparse de un mundo en donde no todos estén de acuerdo con sus reglas...

Link: Claro, si el mundo fuera un videojuego, todo estaría Bajo Control...

Zelda: ¿Abriste la boca nomás para decir eso?

Link: ¡Uta! ¡Discúlpame princesa!



H·E·N·T·A·I

PARA PRINCIPIANTES

TERCERA PARTE

Por LOBO

Debido a la gran cultura erótica que existe en Japón, no es difícil imaginar porqué el erotismo y la sensualidad son elementos tan usados en el anime y manga (shojo, shonen y hentai), y aunque hay reglamentos que regulan lo "descarado" que puede ser un manga o anime (de acuerdo con la edad del público al que va dirigido), los mangakas y creadores de anime saben que con un poquito de "picante" sus historias siempre serán más atractivas.

"¿El que no enseña no vende?"

El tema principal de las historias shojo siempre será el romance, pero eso no significa que el atractivo visual (o sensual) esté ausente. En Fushigi Yuugi, por ejemplo, no faltan las escenas en las que Miaka muestra sus juveniles encantos al bañarse en un río o al tropezarse, dejando ver su ropa interior bajo su diminuta falda. Y si de faldas cortas hablamos, las campeonas son las Salior Scouts, que con sus faldas cortas y piernas largas hicieron suspirar a más de un admirador. Por supuesto no en todas las historias shojo es necesario recurrir a estos "ganchos" para atraer al público masculino, pues historias como la de Card Captor Sakura atraen al lector (femenino y masculino) sin necesidad de mostrar demasiado.

Si bien en el shojo el erotismo y la sensualidad sólo son tratados en forma superficial, en el Shonen esto es muy distinto. En éste parecen abundar las historias en las que hermosas chicas aparecen con poca ropa, en bikini o bañándose, lo cual ha hecho que muchos consideren al Shonen como una versión "suave" del hentai. ¿Ustedes qué piensan?

"Del manga al anime"

Como saben, cuando un manga tiene éxito es sólo cuestión de tiempo para que aparezca su versión animada, pero en el caso de los mangas shonen, cuando éstos tienen escenas un poco "subidas de tono" deben hacerse algunos "ajustes" para que puedan convertirse en anime. Por ejemplo, en la versión manga de Zenki, Chiaki (Cherry) parecía no poder evitar que sus ropas fueran desgarradas por los demonios, eso sin contar las innumerables escenas en que ella y sus amigas estaban en algún baño termal, y por supuesto en la serie de TV de Zenki todo esto fue suprimido o "diluido".La conversión a anime de mangas como Dragon Quest (Fly) o Dragon Ball, en los que el erotismo es sólo un elemento cómico poco relevante para la historia, no ha implicado mayores problemas, aunque a muchos dejó sorprendidos

cuando se mostró (sin censura local) por el canal cinco a Bulma bañándose en un capítulo de Dragon Ball. Sin embargo, en mangas como los de Masakazu Katsura es imposible suprimir o minimizar las escenas de chavas en poca ropa porque sencillamente ¡son el tema principal! Gran parte de la popularidad de series como D.N.A.2, Is o Video Girl Ai se basa en el atractivo visual de sus personajes femeninos, y en estos casos (y para mantener el toque sensual intacto) se opta por hacer la versión animada en video (OVA), cuyo formato no impone censura tan estricta.

"Esos malditos cambios de horario"

En Japón, los animes que muestran escenas "atrevidas" son trasmitidos en horario vespertino o nocturno de TV, es decir, cuando los adolescentes y adultos ya están en sus casas. Un ejemplo es el anime de Love Hina que, debido a sus escenas "picantes", se trasmite a las 10:30 de la noche.

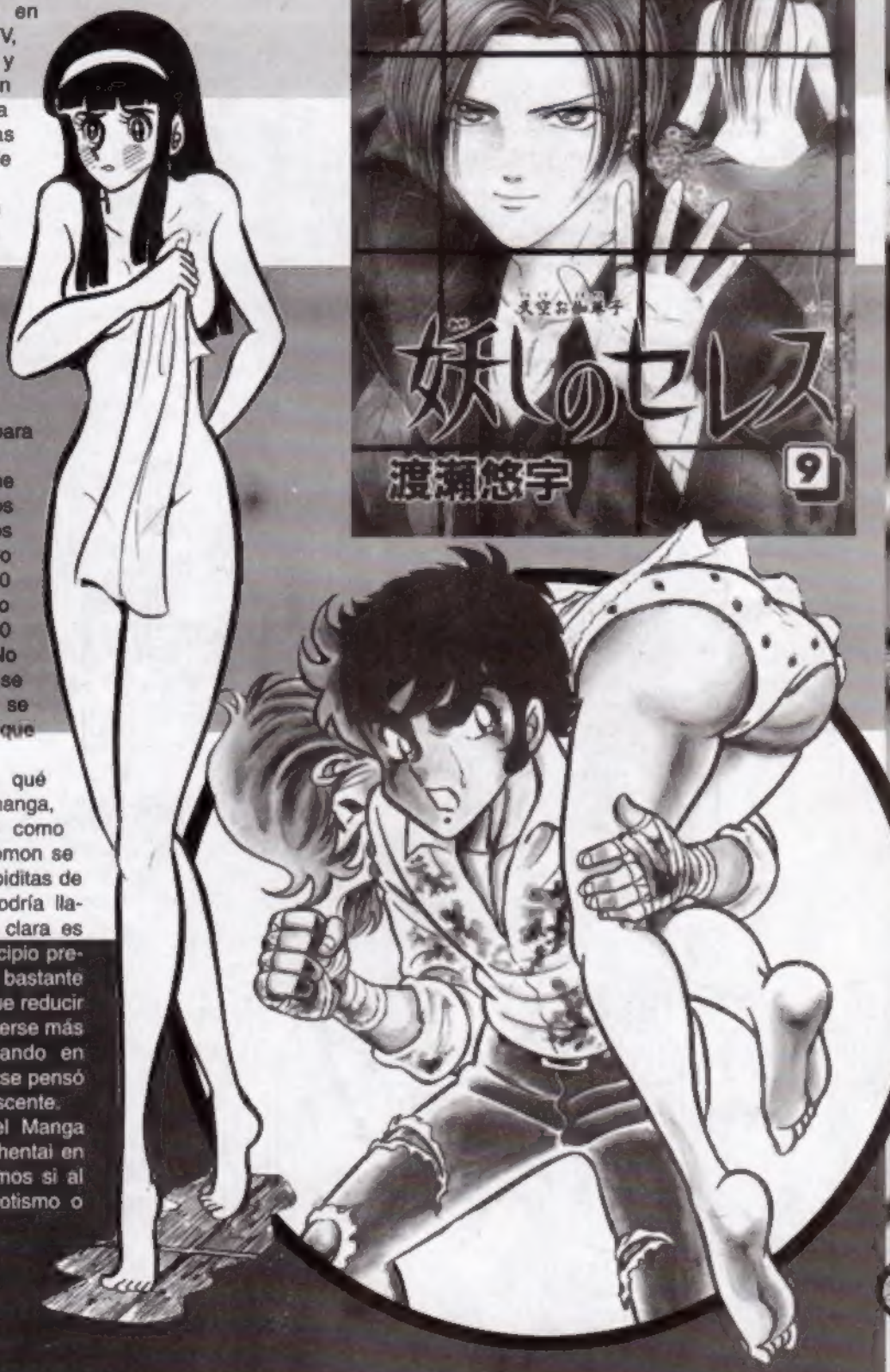
Animes como Ranma 1/2, Reiko Mikami e incluso Dragon Ball Z se encontraron en situación similar. Las televisoras por cable, como Locomotion, usaron en estos casos un sistema parecido para transmitir sus animes: colocan "letreros de advertencia" antes de cada animación para avisar cuáles son para niños y cuáles para adolescente y adultos.

Con todo, en Occidente aún se tiene la idea de que los dibujos animados únicamente son para niños. Casos como el de Ranma 1/2, que primero se trasmitió (con censura) a las 8:00 de la noche, pronto fue cambiando de horario hasta que pasó a la 1:00 de la tarde antes de salir del aire. No sería mala idea que las televisoras se fijaran no sólo en los animes que se transmiten, sino en los horarios en que pasan.

En Japón saben exactamente a qué publico va dirigido cada anime y manga, y aunque en historias infantiles como Digimon, Pókemon e incluso Doremon se permiten ciertas escenas algo "subiditas de tono", se evita caer en lo que podría llamarse "perversidad". Una prueba clara es que el manga de Pókemon al principio presentaba a Misty con un cuerpo bastante "desarrollado" que después tuvo que reducir sus voluptuosas formas para parecerse más a su contraparte animada, tomando en cuenta que el manga de Pókemon se pensó para un público infantil y pre adolescente.

En el próximo Para Interpretar el Manga seguiremos analizando el género hentai en el manga y anime. También veremos si al hentai se le puede considerar erotismo o pornografía.

¡OTAKU POR SIEMPRE!



¿ TE GUSTA DIBUJAR ?

APRENDE EN POCO TIEMPO

DIBUJO DE COMICS, HISTORIETAS Ó PUBLICITARIO

® Copyright EDITORIAL VID

®Copyright Jorge Alberto Reséndiz Alvarado KOKORO

® Copyright WIZARD

ESCUELA PROFESIONAL DE DIBUJO

Técnicos Especializados en Diseño Publicitario, de Historieta, Gráfico y por Computadora

ÚNICA CON PROGRAMAS INCORPORADOS A LA S.E.P. CLAVE 09PBT-0702-W

VISITANOS, ESTAMOS EN: Colón 1 Desp. 36 Col. Centro,
atrás del Hidalgo (Entre el Cinemex Real y la Alameda Central)

5512-63-89
5512-06-23

PRESENTA ESTE CARTEL Y RECIBE EL 50% DE DESC. EN TU INSCRIPCION Y 30% EN TU COLEGIATURA

RECORTA

VÁLIDO SÓLO POR UN DÍA, EL QUE TÚ QUIERAS.

JUEVES-ENTRADA GRATIS
VIERNES-PAGA MEDIO BOLETO Y ENTRAN 2
SABADO-$10 PESOS DE DESCUENTO
DOMINGO-ESTAMOS AL 2X1
CONEXION MANGA PIENSA EN TU ECONOMÍA

Tercera Reunión Manga-Comic

T.n.T.^{3}

13,14,15,16 DE JUNIO 2002

CENTRO DE CONVENCIONES TLATELOLCO

EJE DOS NORTE Y EJE CENTRAL

(017)273-05-96
58-73-38-10

Foros
Debates
Mesas redondas
Talleres
Comics y su cultura
Clubs oficiales
Nuevas Propuestas
Juegos extremos
Juegos de rol
Disfraces
Revistas
Invitados
y mil cosas más

Para mayor información visita nuestra página web www.geocities.com/tlatelolcom y también con nuestros amigos de www.animedia.com.mx y www.esquizofreniacomics.com o en Plaza Latino Loc. frente a la Torre Latino

Con un buen disfraz No Pagas tu Entrada

Dibujo de: Edgar Mayarrez Magaña Ganador del concurso de dibujo TNT2
Prepara tu dibujo, tu puedes ser el proximo ganador

TE DA LO QUE NINGUNA OTRA REVISTA

Conexión MANGA

Conexión MANGA